

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6154417号

(P6154417)

(45) 発行日 平成29年6月28日(2017.6.28)

(24) 登録日 平成29年6月9日(2017.6.9)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F I

A63F 7/02 320

請求項の数 2 (全 216 頁)

(21) 出願番号	特願2015-57408 (P2015-57408)	(73) 特許権者	000144153
(22) 出願日	平成27年3月20日 (2015.3.20)		株式会社三共
(62) 分割の表示	特願2013-25598 (P2013-25598)		東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号
の分割		(74) 代理人	100103090
原出願日	平成20年4月18日 (2008.4.18)		弁理士 岩壁 冬樹
(65) 公開番号	特開2015-110134 (P2015-110134A)	(74) 代理人	100124501
(43) 公開日	平成27年6月18日 (2015.6.18)		弁理士 塩川 誠人
審査請求日	平成27年3月20日 (2015.3.20)	(74) 代理人	100135161
			弁理士 眞野 修二
		(72) 発明者	小倉 敏男
			東京都渋谷区渋谷三丁目29番14号 株
			式会社三共内
		審査官	井海田 隆

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項1】

可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、
前記有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、

可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示実行手段と、

前記事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出であり、少なくとも前記有利状態に制御する場合は該有利状態に制御しない場合よりも高い割合により予め定められた段階まで演出が行われるステップアップ予告演出の決定を行う予告演出決定手段と、

前記予告演出決定手段の決定にもとづいて前記ステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、

再可変表示が実行されるときに、先の再可変表示において実行する前記ステップアップ予告演出と比較して、後の再可変表示において、期待度が高い前記ステップアップ予告演出を実行可能であり、

前記予告演出決定手段は、

前記ステップアップ予告演出として第1ステップアップ予告演出を決定する第1ステップアップ予告演出決定手段と、

前記ステップアップ予告演出として前記第1ステップアップ予告演出とは異なる第2ステップアップ予告演出を決定する第2ステップアップ予告演出決定手段とを含み、

10

20

前記予告演出実行手段は、

通常態様とは異なる特定態様により前記第1ステップアップ予告演出を実行可能であるとともに、

前記ステップアップ予告演出として前記第1ステップアップ予告演出と前記第2ステップアップ予告演出とを可変表示中に並行して実行可能であり、

前記第1ステップアップ予告演出と前記第2ステップアップ予告演出とは前記有利状態に制御する場合に予め定められた段階まで演出が行われる割合が異なり、

再可変表示が実行されるときに、可変表示のそれぞれにおいて1段階から演出を開始していずれかの段階まで演出の態様を段階的に変化可能とすることにより、表示結果が導出表示されるまでに複数回の前記ステップアップ予告演出を実行可能である

10

ことを特徴とする遊技機。

【請求項2】

特定態様により実行される第1ステップアップ予告演出の回数を制限する演出制限手段を備えた

請求項1記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能なパチンコ遊技機やスロット機等の遊技機に関する。

20

【背景技術】

【0002】

遊技機として、遊技媒体である遊技球を発射装置によって遊技領域に発射し、遊技領域に設けられている入賞口などの入賞領域に遊技球が入賞すると、所定個の賞球が遊技者に払い出されるものがある。さらに、識別情報を可変表示（「変動」ともいう。）可能な可変表示装置が設けられ、可変表示装置において識別情報の可変表示の表示結果が特定表示結果となった場合に、遊技状態（遊技機の状態。よって、具体的には、遊技機が制御されている状態。）を、所定の遊技価値を遊技者に与えるように構成されたものがある。

【0003】

なお、遊技価値とは、遊技機の遊技領域に設けられた可変入賞球装置の状態が打球が入賞しやすい遊技者にとって有利な状態になることや、遊技者にとって有利な状態になるための権利を発生させたりすることや、賞球払出の条件が成立しやすくなる状態になることである。

30

【0004】

パチンコ遊技機では、始動入賞口に遊技球が入賞したことにもとづいて可変表示装置において開始される特別図柄（識別情報）の可変表示の表示結果として、あらかじめ定められた特定の表示態様が導出表示された場合に、「大当たり」が発生する。なお、導出表示とは、図柄（最終停止図柄）を最終的に停止表示させることである。大当たりが発生すると、例えば、大入賞口が所定回数開放して打球が入賞しやすい大当たり遊技状態に移行する。そして、各開放期間において、所定個（例えば、10個）の大入賞口への入賞があると大入賞口は閉成する。そして、大入賞口の開放回数は、所定回数（例えば、15ラウンド）に固定されている。なお、各開放について開放時間（例えば、29秒）が決められ、入賞数が所定個に達しなくても開放時間が経過すると大入賞口は閉成する。以下、各々の大入賞口の開放期間をラウンドということがある。また、ラウンドにおける遊技をラウンド遊技ということがある。

40

【0005】

また、可変表示装置において、最終停止図柄（例えば、左中右図柄のうち中図柄）となる図柄以外の図柄が、所定時間継続して、特定の表示結果と一致している状態で停止、揺動、拡大縮小もしくは変形している状態、または、複数の図柄が同一図柄で同期して変動したり、表示図柄の位置が入れ替わっていたりして、最終結果が表示される前で大当たり発

50

生の可能性が継続している状態（以下、これらの状態をリーチ状態という。）において行われる演出をリーチ演出という。また、リーチ状態やその様子をリーチ態様という。さらに、リーチ演出を含む可変表示をリーチ可変表示という。そして、可変表示装置に変動表示される図柄の表示結果が特定の表示結果でない場合には「はずれ」となり、変動表示状態は終了する。遊技者は、大当りをいかにして発生させるかを楽しみつつ遊技を行う。

【0006】

また、大当りやリーチ（特にスーパーリーチ）などが発生する可能性が高いことを予告する演出を予告演出という。リーチ演出は、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃っている状態における演出であるが、予告演出は、リーチ演出とは異なる演出であって、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃う前に実行可能であり、最終停止図柄となる図柄以外の図柄が揃った後も当然に実行可能である。

10

【0007】

こうした遊技機としては、可変表示装置において図柄の可変表示を開始させてから当該可変表示の表示結果を導出表示させるまでの間に行う予告演出として、複数のキャラクタを所定タイミングで次々と切り替えていく予告演出であって、予告演出における各キャラクタ（各ステップ演出）の表示タイミング（切替タイミング）が異なる複数種類の予告演出（本願ではステップアップ予告演出という。）を用意しておき、複数種類のステップアップ予告演出のうち、一のステップアップ演出を選択して実行するものが提案されている（例えば、特許文献1参照）。

【先行技術文献】

20

【特許文献】

【0008】

【特許文献1】特開2005-118416号公報（段落0188～0194および図18など）

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0009】

一般に、ステップアップ予告演出では、ステップアップの途中で（最終のステップまで行かずに）ステップアップ予告演出が終了すると、その後に発展するリーチに対する大当りの信頼度が高くならないように構成されている。例えば、ステップアップ予告演出が3つのステップ（ステップ演出、予告演出）から構成されている場合に、最初のステップでステップアップ予告演出が終了してリーチに発展しても、そのリーチに対してあまり大当りの期待が持てないことになる。

30

【0010】

この場合において、最初のステップ（第1ステップ）や2番目のステップ（第2ステップ）ははずれ時において頻繁に出現させることができるが、最後のステップ（第3ステップ）は第1ステップや第2ステップに比べて出現する割合が低くなるため、通常遊技では第1ステップや第2ステップで予告演出が終了する割合が高くなる。その結果、遊技者はいつも同様の予告演出ばかり見ることになり、予告演出に対して期待感を持てず興ざめしてしまう。

40

【0011】

そこで、本発明は、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることにより、遊技の興趣の向上を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0012】

本発明による遊技機は、可変表示を行い、遊技者にとって有利な有利状態に制御可能な遊技機であって、有利状態に制御するか否かを決定する事前決定手段と、可変表示が開始されてから表示結果が導出表示されるまでに一旦仮停止させた後に可変表示を再度実行する再可変表示を所定回実行する再可変表示実行手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化さ

50

せる予告演出であり、少なくとも有利状態に制御する場合は該有利状態に制御しない場合よりも高い割合により予め定められた段階まで演出が行われるステップアップ予告演出の決定を行う予告演出決定手段と、予告演出決定手段の決定にもとづいてステップアップ予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、再可変表示が実行されるときに、先の再可変表示において実行するステップアップ予告演出と比較して、後の再可変表示において、期待度が高いステップアップ予告演出を実行可能であり、予告演出決定手段は、ステップアップ予告演出として第1ステップアップ予告演出を決定する第1ステップアップ予告演出決定手段と、ステップアップ予告演出として第1ステップアップ予告演出とは異なる第2ステップアップ予告演出を決定する第2ステップアップ予告演出決定手段とを含み、予告演出実行手段は、通常態様とは異なる特定態様により第1ステップアップ予告演出を実行可能であるとともに、ステップアップ予告演出として第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを可変表示中に並行して実行可能であり、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とは有利状態に制御する場合に予め定められた段階まで演出が行われる割合が異なり、再可変表示が実行されるときに、可変表示のそれぞれにおいて1段階から演出を開始していずれかの段階まで演出の態様を段階的に変化可能とすることにより、表示結果が導出表示されるまでに複数回のステップアップ予告演出を実行可能であることを特徴とする。

10

また、特定態様により実行される第1ステップアップ予告演出の回数を制限する演出制限手段を備えるように構成されていてもよい。

20

【発明の効果】

【0013】

請求項1記載の発明では、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【図面の簡単な説明】

【0014】

【図1】パチンコ遊技機を正面からみた正面図である。

【図2】遊技制御基板（主基板）の回路構成例を示すブロック図である。

【図3】演出制御基板、ランプドライバ基板および音声出力基板の回路構成例を示すブロック図である。

【図4】可動部材の動作の具体例を示す説明図である。

30

【図5】遊技制御用マイクロコンピュータにおけるCPUが実行するメイン処理を示すフローチャートである。

【図6】2msタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図7】擬似連チャンス目を示す説明図である。

【図8】変動パターンを示す説明図である。

【図9】変動パターンを示す説明図である。

【図10】各乱数を示す説明図である。

【図11】大当たり判定テーブルを示す説明図である。

【図12】大当たり種別判定テーブルを示す説明図である。

【図13】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

40

【図14】大当たり用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図15】リーチ決定テーブルを示す説明図である。

【図16】リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図17】非リーチ用変動パターン種別判定テーブルを示す説明図である。

【図18】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図19】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図20】当り変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図21】はずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図22】はずれ変動パターン決定テーブルを示す説明図である。

【図23】遊技制御用データ保持エリアの構成例を示すブロック図である。

50

- 【図 2 4】 演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。
- 【図 2 5】 特別図柄プロセス処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 6】 始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 7】 保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。
- 【図 2 8】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 2 9】 特別図柄通常処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 0】 変動パターン設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 1】 表示結果特定コマンド送信処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 2】 特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 3】 特別図柄停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 4】 大入賞口開放前処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 5】 大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】 大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】 大当たり終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】 演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 3 9】 演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 0】 演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 1】 演出図柄の可変表示中における表示動作例を示す説明図である。
- 【図 4 2】 演出制御用 C P U が実行する演出制御メイン処理を示すフローチャートである

10

20

- 。
 - 【図 4 3】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 - 【図 4 4】 コマンド解析処理を示すフローチャートである。
 - 【図 4 5】 飾り図柄の可変表示の態様の一例を示す説明図である。
 - 【図 4 6】 演出制御用マイクロコンピュータが使用する乱数を示す説明図である。
 - 【図 4 7】 最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 4 8】 左右出目判定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 4 9】 最終停止図柄とならない非リーチ組合せを示す説明図である。
 - 【図 5 0】 最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 1】 最終停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 2】 特定演出パターン判定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 3】 昇格演出実行決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 4】 仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 5】 仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 6】 擬似連変動での仮停止図柄を示す説明図である。
 - 【図 5 7】 仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 8】 仮停止図柄決定テーブルを示す説明図である。
 - 【図 5 9】 図柄変動制御パターンテーブルを示す説明図である。
 - 【図 6 0】 演出制御パターンテーブルを示す説明図である。
 - 【図 6 1】 演出制御用データ保持エリアの構成例を示す図である。
 - 【図 6 2】 演出制御プロセス処理を示すフローチャートである。
 - 【図 6 3】 変動パターンコマンド受信待ち処理を示すフローチャートである。
 - 【図 6 4】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 - 【図 6 5】 演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
 - 【図 6 6】 特定演出設定処理を示すフローチャートである。
 - 【図 6 7】 変動中昇格演出設定処理を示すフローチャートである。
 - 【図 6 8】 プロセスデータの構成例を示す説明図である。
 - 【図 6 9】 プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。

30

40

- 【図 7 0】 第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 1】 第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。

50

- 【図 7 2】第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 3】第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 4】第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 5】第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 6】第 1 ステップアップ予告における各予告演出（変形例）を示す説明図である。
- 【図 7 7】第 2 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。
- 【図 7 8】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 9】予告演出設定処理を示すフローチャートである。
- 【図 8 0】予告種別選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 1】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。 10
- 【図 8 2】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 3】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 4】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 5】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 6】第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 8 7】第 1 ステップアップ予告において所定の予告演出が実行されたときの大当りの信頼度を示す説明図である。
- 【図 8 8】第 1 ステップアップ予告において所定の予告演出が実行されたときの大当りの信頼度を示す説明図である。
- 【図 8 9】メール予告選択テーブルを示す説明図である。 20
- 【図 9 0】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 1】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 2】メールメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 3】カード予告選択テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 4】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 5】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 6】カードメッセージ決定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 7】可動物ステップアップ予告選択用テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 8】第 2 予告設定テーブルを示す説明図である。
- 【図 9 9】枠予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出を選択するための 30
のテーブルを示す説明図である。
- 【図 1 0 0】ミニキャラ予告選択用テーブルを示す説明図である。
- 【図 1 0 1】演出図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 2】各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。
- 【図 1 0 3】各種予告演出の実行タイミングの変形例を示すタイミング図である。
- 【図 1 0 4】演出図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
- 【図 1 0 5】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A～D が実行される場合の予告タイ 40
ミングを示すタイミング図である。
- 【図 1 0 6】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A～D が実行される場合の具体例を示す説明図である。
- 【図 1 0 7】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A, E, F が実行される場合の予告 40
タイミングを示すタイミング図である。
- 【図 1 0 8】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A, E, F が実行される場合の具体 40
例を示す説明図である。
- 【図 1 0 9】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A, B, G, H が実行される場合の 40
予告タイミングを示すタイミング図である。
- 【図 1 1 0】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A, B, G, H が実行される場合の 40
具体例を示す説明図である。
- 【図 1 1 1】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A, B, G, I が実行される場合の 50
予告タイミングを示すタイミング図である。

【図 1 1 2】第 1 ステップアップ予告として予告演出 A, B, G, I が実行される場合の具体例を示す説明図である。

【図 1 1 3】実施の形態 2 における第 1 ステップアップ予告の各予告演出の内容と第 2 ステップアップ予告の各予告演出の内容を示す説明図である。

【図 1 1 4】第 2 ステップアップ予告演出の変化タイミングにおいて第 2 系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。

【図 1 1 5】第 2 系統予告領域の拡大表示の態様（パターン）を示す説明図である。

【図 1 1 6】第 2 ステップアップ予告演出の複数種類の変化タイミングにおいて第 2 系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。

【図 1 1 7】実施の形態 2 における予告演出設定処理を示すフローチャートである。

10

【図 1 1 8】実施の形態 2 における予告演出設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 1 9】実施の形態 2 における第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 0】実施の形態 2 における第 2 予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 1】実施の形態 2 における可動物予告選択テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 2】実施の形態 2 におけるメール予告選択テーブルを示す説明図である。

【図 1 2 3】実施の形態 2 におけるその他の予告演出を選択するためのテーブルを示す説明図である。

【図 1 2 4】実施の形態 2 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 2 5】実施の形態 2 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

20

【図 1 2 6】実施の形態 2 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 2 7】実施の形態 2 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 2 8】実施の形態 2 における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【図 1 2 9】実施の形態 2 におけるボタン予告演出におけるボタン有効期間を示すタイミング図である。

【図 1 3 0】実施の形態 2 における第 1 の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

30

【図 1 3 1】実施の形態 2 における第 1 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 2】実施の形態 2 における第 1 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 3】実施の形態 2 における第 2 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 4】実施の形態 2 における第 3 の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【図 1 3 5】実施の形態 2 における第 3 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 3 6】実施の形態 2 における第 4 の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【図 1 3 7】実施の形態 2 における第 4 の予告演出の具体例を示す説明図である。

40

【図 1 3 8】実施の形態 2 における第 5 の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【図 1 3 9】実施の形態 2 における第 5 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 0】実施の形態 2 における第 6 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 1】実施の形態 2 における第 7 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 2】実施の形態 2 における第 7 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 3】実施の形態 2 における第 8 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 4】実施の形態 2 における第 9 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 4 5】実施の形態 3 における第 1 予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 4 6】実施の形態 3 における第 2 予告設定テーブルを示す説明図である。

50

【図 1 4 7】実施の形態 3 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 4 8】実施の形態 3 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 4 9】実施の形態 3 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 5 0】実施の形態 3 における第 1 ステップアップ予告と第 2 ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【図 1 5 1】実施の形態 3 における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

10

【図 1 5 2】実施の形態 3 における第 1 0 の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。

【図 1 5 3】実施の形態 3 における第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 5 4】実施の形態 3 における第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 5 5】実施の形態 3 における第 1 0 の予告演出の具体例を示す説明図である。

【図 1 5 6】実施の形態 4 における非リーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 7】実施の形態 4 における非リーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 5 8】実施の形態 4 におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

20

【図 1 5 9】実施の形態 4 におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 6 0】実施の形態 4 におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 6 1】実施の形態 4 におけるノーマルリーチはずれのときの予告設定テーブルを示す説明図である。

【図 1 6 2】実施の形態 5 における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 3】実施の形態 5 における特定モチーフ設定処理を示すフローチャートである。

【図 1 6 4】実施の形態 5 における特定モチーフ決定用テーブルを示す説明図である。

30

【発明を実施するための形態】

【0 0 1 5】

実施の形態 1 .

以下、本発明の実施の形態を、図面を参照して説明する。まず、遊技機の一例であるパチンコ遊技機 1 の全体の構成について説明する。図 1 はパチンコ遊技機 1 を正面からみた正面図である。

【0 0 1 6】

パチンコ遊技機 1 は、縦長の方形状に形成された外枠（図示せず）と、外枠の内側に開閉可能に取り付けられた遊技枠とで構成される。また、パチンコ遊技機 1 は、遊技枠に開閉可能に設けられている額縁状に形成されたガラス扉枠 2 を有する。遊技枠は、外枠に対して開閉自在に設置される前面枠（図示せず）と、機構部品等が取り付けられる機構板（図示せず）と、それらに取り付けられる種々の部品（後述する遊技盤 6 を除く）とを含む構造体である。

40

【0 0 1 7】

ガラス扉枠 2 の下部表面には打球供給皿（上皿） 3 がある。打球供給皿 3 の下部には、打球供給皿 3 に収容しきれない遊技球を貯留する余剰球受皿 4 や、打球を発射する打球操作ハンドル（操作ノブ） 5 が設けられている。また、ガラス扉枠 2 の背面には、遊技盤 6 が着脱可能に取り付けられている。なお、遊技盤 6 は、それを構成する板状体と、その板状体に取り付けられた種々の部品とを含む構造体である。また、遊技盤 6 の前面には、打ち込まれた遊技球が流下可能な遊技領域 7 が形成されている。

50

【0018】

遊技領域7の中央付近には、液晶表示装置（LCD）で構成された演出表示装置9が設けられている。演出表示装置9の円形の表示画面には、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示に同期した演出図柄の可変表示を行う演出図柄表示領域がある。よって、演出表示装置9は、演出図柄の可変表示を行う可変表示装置に相当する。演出図柄表示領域には、例えば「左」、「中」、「右」の3つの装飾用（演出用）の演出図柄を可変表示する図柄表示エリアがある。図柄表示エリアには「左」、「中」、「右」の各図柄表示エリア（図131等の図柄表示エリア9L、9C、9Rを参照）があるが、図柄表示エリアの位置は、演出表示装置9の表示画面において固定的でなくてもよいし、図柄表示エリアの3つ領域が離れてもよい。演出表示装置9は、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。演出制御用マイクロコンピュータが、第1特別図柄表示器8aで第1特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させ、第2特別図柄表示器8bで第2特別図柄の可変表示が実行されているときに、その可変表示に伴って演出表示装置9で演出表示を実行させるので、遊技の進行状況を把握しやすくすることができる。

10

【0019】

遊技盤6における下部の左側には、識別情報としての第1特別図柄を可変表示する第1特別図柄表示器（第1可変表示部）8aが設けられている。この実施の形態では、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第1特別図柄表示器8aは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。遊技盤6における下部の右側には、識別情報としての第2特別図柄を可変表示する第2特別図柄表示器（第2可変表示部）8bが設けられている。第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字を可変表示可能な簡易で小型の表示器（例えば7セグメントLED）で実現されている。すなわち、第2特別図柄表示器8bは、0～9の数字（または、記号）を可変表示するように構成されている。

20

【0020】

小型の表示器は、例えば方形状に形成されている。また、この実施の形態では、第1特別図柄の種類と第2特別図柄の種類とは同じ（例えば、ともに0～9の数字）であるが、種類が異なってもよい。また、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bは、それぞれ、例えば、00～99の数字（または、2桁の記号）を可変表示するように構成されていてもよい。

30

【0021】

以下、第1特別図柄と第2特別図柄とを特別図柄と総称することがあり、第1特別図柄表示器8aと第2特別図柄表示器8bとを特別図柄表示器（可変表示部）と総称することがある。

【0022】

第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示は、可変表示の実行条件である第1始動条件または第2始動条件が成立（例えば、遊技球が第1始動入賞口13または第2始動入賞口14に入賞したこと）した後、可変表示の開始条件（例えば、保留記憶数が0でない場合であって、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当たり遊技が実行されていない状態）が成立したことにもとづいて開始され、可変表示時間が経過すると表示結果（停止図柄）を導出表示する。なお、入賞とは、入賞口などのあらかじめ入賞領域として定められている領域に遊技球が通過したことである。また、表示結果を導出表示するとは、図柄（識別情報の例）を停止表示させることである（いわゆる再変動の前の停止を除く。）。また、この実施の形態では、第1始動入賞口13への入賞および第2始動入賞口14への入賞に関わりなく、始動入賞が生じた順に可変表示の開始条件を成立させるが、第1始動入賞口13への入賞と第2始動入賞口14への入賞のうちのいずれかを優先させて可変表示の開始条件を成立させるようにしてもよい。例えば第1始動入賞口13への入賞を優先させる場合には、第1特別図柄および第2特別図

40

50

柄の可変表示が実行されていない状態であり、かつ、大当り遊技が実行されていない状態であれば、第2保留記憶数が0でない場合でも、第1保留記憶数が0になるまで、第1特別図柄の可変表示を続けて実行する。

【0023】

第1特別図柄表示器8aの近傍には、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aが設けられている。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9aは、2つのLEDで構成されている。第1飾り図柄表示器9aは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。また、第2特別図柄表示器8bの近傍には、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bが設けられている。第2飾り図柄表示器9bは、2つのLEDで構成されている。第2飾り図柄表示器9bは、演出制御基板に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータによって制御される。

10

【0024】

なお、第1飾り図柄と第2飾り図柄とを、飾り図柄と総称することがあり、第1飾り図柄表示器9aと第2飾り図柄表示器9bを、飾り図柄表示器と総称することがある。

【0025】

飾り図柄の変動（可変表示）は、2つのLEDが交互に点灯する状態を継続することによって実現される。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、第1飾り図柄表示器9aにおける第1飾り図柄の可変表示とは同期している。第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、第2飾り図柄表示器9bにおける第2飾り図柄の可変表示とは同期している。同期とは、可変表示の開始時点および終了時点が同じであって、可変表示の期間が同じであることをいう。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第1飾り図柄表示器9aにおいて大当りを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、第2飾り図柄表示器9bにおいて大当りを想起させる側のLEDが点灯されたままになる。なお、第1飾り図柄表示器9aおよび第2飾り図柄表示器9bの機能を、演出表示装置9で実現するようにしてもよい。すなわち、第1飾り図柄および第2飾り図柄が、演出表示装置9の表示画面において画像として可変表示されるように制御してもよい。

20

30

【0026】

演出表示装置9の下方には、第1始動入賞口13を有する入賞装置が設けられている。第1始動入賞口13に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第1始動口スイッチ13aによって検出される。

【0027】

また、第1始動入賞口（第1始動口）13を有する入賞装置の下方には、遊技球が入賞可能な第2始動入賞口14を有する可変入賞球装置15が設けられている。第2始動入賞口（第2始動口）14に入賞した遊技球は、遊技盤6の背面に導かれ、第2始動口スイッチ14aによって検出される。可変入賞球装置15は、ソレノイド16によって開状態とされる。可変入賞球装置15が開状態になることによって、遊技球が第2始動入賞口14に入賞可能になり（始動入賞し易くなり）、遊技者にとって有利な状態になる。可変入賞球装置15が開状態になっている状態では、第1始動入賞口13よりも、第2始動入賞口14に遊技球が入賞しやすい。また、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、遊技球は第2始動入賞口14に入賞しない。従って、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態では、第2始動入賞口14よりも、第1始動入賞口13に遊技球が入賞しやすい。なお、可変入賞球装置15が閉状態になっている状態において、入賞はしづらいものの、入賞することは可能である（すなわち、遊技球が入賞しにくい）ように構成されていてもよい。

40

【0028】

50

以下、第1始動入賞口13と第2始動入賞口14とを総称して始動入賞口または始動口ということがある。

【0029】

可変入賞球装置15が開放状態に制御されているときには可変入賞球装置15に向かう遊技球は第2始動入賞口14に極めて入賞しやすい。そして、第1始動入賞口13は演出表示装置9の直下に設けられているが、演出表示装置9の下端と第1始動入賞口13との間の間隔をさらに狭めたり、第1始動入賞口13の周辺で釘を密に配置したり、第1始動入賞口13の周辺での釘配列を遊技球を第1始動入賞口13に導きづらくして、第2始動入賞口14の入賞率の方を第1始動入賞口13の入賞率よりもより高くするようにしてもよい。

10

【0030】

なお、この実施の形態では、図1に示すように、第2始動入賞口14に対してのみ開閉動作を行う可変入賞球装置15が設けられているが、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14のいずれについても開閉動作を行う可変入賞球装置が設けられている構成であってもよい。

【0031】

第1飾り図柄表示器9aの側方には、第1始動入賞口13に入った有効入賞球数すなわち第1保留記憶数（保留記憶を、始動記憶または始動入賞記憶ともいう。）を表示する4つの表示器からなる第1特別図柄保留記憶表示器18aが設けられている。第1特別図柄保留記憶表示器18aは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第1特別図柄表示器8aでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

20

【0032】

第2飾り図柄表示器9bの側方には、第2始動入賞口14に入った有効入賞球数すなわち第2保留記憶数を表示する4つの表示器からなる第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられている。第2特別図柄保留記憶表示器18bは、有効始動入賞がある毎に、点灯する表示器の数を1増やす。そして、第2特別図柄表示器8bでの可変表示が開始される毎に、点灯する表示器の数を1減らす。

【0033】

また、演出表示装置9の表示画面には、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数（合算保留記憶数）を表示する領域（以下、合算保留記憶表示部18cという。）が設けられている。合計数を表示する合算保留記憶表示部18cが設けられているので、可変表示の開始条件が成立していない実行条件の成立数の合計を把握しやすくすることができる。なお、第1特別図柄保留記憶表示器18aおよび第2特別図柄保留記憶表示器18bが設けられているので、合算保留記憶表示部18cは、必ずしも設けられていなくてもよい。

30

【0034】

演出表示装置9は、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中、および第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に、装飾用（演出用）の図柄としての演出図柄の可変表示を行う。第1特別図柄表示器8aにおける第1特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第2特別図柄表示器8bにおける第2特別図柄の可変表示と、演出表示装置9における演出図柄の可変表示とは同期している。また、第1特別図柄表示器8aにおいて大当り図柄が停止表示されるときと、第2特別図柄表示器8bにおいて大当り図柄が停止表示されるときには、演出表示装置9において大当りを想起させるような演出図柄の組み合わせが停止表示される。

40

【0035】

演出表示装置9の周囲の飾り部において、左側には、モータ86の回転軸に取り付けられ、モータ86が回転すると移動する可動部材78が設けられている。この実施の形態では、可動部材78は、擬似連の演出や予告演出（可動物予告演出）が実行されるときに動

50

作する。また、演出表示装置 9 の周囲の飾り部において、左右の下方には、モータ 8 7 の回転軸に取り付けられ、モータ 8 7 が回転すると移動する羽根形状の可動部材（以下、演出羽根役物という。）7 9 a, 7 9 b が設けられている。この実施の形態では、演出羽根役物 7 9 a, 7 9 b は、予告演出（演出羽根役物予告演出）が実行されるときに動作する。

【0036】

また、図 1 に示すように、可変入賞球装置 1 5 の下方には、特別可変入賞球装置 2 0 が設けられている。特別可変入賞球装置 2 0 は開閉板を備え、第 1 特別図柄表示器 8 a に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときと、第 2 特別図柄表示器 8 b に特定表示結果（大当り図柄）が導出表示されたときに生起する特定遊技状態（大当り遊技状態）においてソレノイド 2 1 によって開閉板が開放状態に制御されることによって、入賞領域となる大入賞口が開放状態になる。大入賞口に入賞した遊技球はカウントスイッチ 2 3 で検出される。

10

【0037】

遊技領域 6 には、遊技球の入賞にもとづいてあらかじめ決められている所定数の景品遊技球の払出を行うための入賞口（普通入賞口）2 9, 3 0, 3 3, 3 9 も設けられている。入賞口 2 9, 3 0, 3 3, 3 9 に入賞した遊技球は、入賞口スイッチ 2 9 a, 3 0 a, 3 3 a, 3 9 a で検出される。

【0038】

遊技盤 6 の右側方には、普通図柄表示器 1 0 が設けられている。普通図柄表示器 1 0 は、普通図柄と呼ばれる複数種類の識別情報（例えば、「○」および「×」）を可変表示する。

20

【0039】

遊技球がゲート 3 2 を通過しゲートスイッチ 3 2 a で検出されると、普通図柄表示器 1 0 の表示の可変表示が開始される。この実施の形態では、上下のランプ（点灯時に図柄が視認可能になる）が交互に点灯することによって可変表示が行われ、例えば、可変表示の終了時に下側のランプが点灯すれば当りとなる。そして、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）である場合に、可変入賞球装置 1 5 が所定回数、所定時間だけ開状態になる。すなわち、可変入賞球装置 1 5 の状態は、普通図柄の停止図柄が当り図柄である場合に、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（第 2 始動入賞口 1 4 に遊技球が入賞可能な状態）に変化する。普通図柄表示器 1 0 の近傍には、ゲート 3 2 を通過した入賞球数を表示する 4 つの L E D による表示部を有する普通図柄保留記憶表示器 4 1 が設けられている。ゲート 3 2 への遊技球の通過がある毎に、すなわちゲートスイッチ 3 2 a によって遊技球が検出される毎に、普通図柄保留記憶表示器 4 1 は点灯する L E D を 1 増やす。そして、普通図柄表示器 1 0 の可変表示が開始される毎に、点灯する L E D を 1 減らす。さらに、通常状態に比べて大当たりとすることに決定される確率が高い状態である確変状態では、普通図柄表示器 1 0 における停止図柄が当り図柄になる確率が高められるとともに、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。また、確変状態ではないが図柄の変動時間が短縮されている時短状態（特別図柄の可変表示時間が短縮される遊技状態）でも、可変入賞球装置 1 5 の開放時間と開放回数が高められる。

30

40

【0040】

遊技盤 6 の遊技領域 7 の左右周辺には、遊技中に点滅表示される装飾 L E D 2 5 が設けられ、下部には、入賞しなかった打球が取り込まれるアウト口 2 6 がある。また、遊技領域 7 の外側の左右上部には、所定の音声出力として効果音や音声を発声する 2 つのスピーカ 2 7 が設けられている。遊技領域 7 の外周には、前面枠に設けられた枠 L E D 2 8 が設けられている。

【0041】

打球供給皿 3 を構成する部材においては、遊技者により操作可能な操作手段としての操作ボタン 1 2 0 が設けられている。操作ボタン 1 2 0 には、遊技者が押圧操作をすることが可能な押しボタンスイッチが設けられている。なお、操作ボタン 1 2 0 は、遊技者によ

50

る押圧操作が可能な押しボタンスイッチが設けられているだけでなく、遊技者による回転操作が可能なダイヤルも設けられている。遊技者は、ダイヤルを回転操作することによって、所定の選択（例えば演出の選択）を行うことができる。

【0042】

遊技機には、遊技者が打球操作ハンドル5を操作することに応じて駆動モータを駆動し、駆動モータの回転力を利用して遊技球を遊技領域7に発射する打球発射装置（図示せず）が設けられている。打球発射装置から発射された遊技球は、遊技領域7を囲むように円形状に形成された打球レールを通して遊技領域7に入り、その後、遊技領域7を下りてくる。遊技球が第1始動入賞口13に入り第1始動口スイッチ13aで検出されると、第1特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第1の開始条件が成立したこと）、第1特別図柄表示器8aにおいて第1特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第1飾り図柄表示器9aにおいて第1飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第1特別図柄、第1飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第1始動入賞口13への入賞に対応する。第1特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第1保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第1保留記憶数を1増やす。

10

【0043】

遊技球が第2始動入賞口14に入り第2始動口スイッチ14aで検出されると、第2特別図柄の可変表示を開始できる状態であれば（例えば、特別図柄の可変表示が終了し、第2の開始条件が成立したこと）、第2特別図柄表示器8bにおいて第2特別図柄の可変表示（変動）が開始されるとともに、第2飾り図柄表示器9bにおいて第2飾り図柄の可変表示が開始され、演出表示装置9において演出図柄の可変表示が開始される。すなわち、第2特別図柄、第2飾り図柄および演出図柄の可変表示は、第2始動入賞口14への入賞に対応する。第2特別図柄の可変表示を開始できる状態でなければ、第2保留記憶数が上限値に達していないことを条件として、第2保留記憶数を1増やす。

20

【0044】

この実施の形態では、確変大当りであることや確変昇格演出（確変状態に昇格することを示す特別な演出）において確変に昇格したことを報知した場合には、遊技状態を高確率状態に移行するとともに、遊技球が始動入賞しやすくなる（すなわち、特別図柄表示器8a、8bや演出表示装置9における可変表示の実行条件が成立しやすくなる）ように制御された遊技状態である高ベース状態に移行する。また、遊技状態が時短状態に移行されたときも、高ベース状態に移行する。高ベース状態である場合には、例えば、高ベース状態でない場合と比較して、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高められたり、可変入賞球装置15が開状態となる時間が延長されたりして、始動入賞しやすくなる。

30

【0045】

なお、可変入賞球装置15が開状態となる時間を延長する（開放延長状態ともいう）のではなく、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められる普通図柄確変状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄表示器10における停止図柄が所定の図柄（当り図柄）となると、可変入賞球装置15が所定回数、所定時間だけ開状態になる。この場合、普通図柄確変状態に移行制御することによって、普通図柄表示器10における停止図柄が当り図柄になる確率が高められ、可変入賞球装置15が開状態となる頻度が高まる。従って、普通図柄確変状態に移行すれば、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数が高められ、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。すなわち、可変入賞球装置15の開放時間と開放回数は、普通図柄の停止図柄が当り図柄であったり、特別図柄の停止図柄が確変図柄である場合等に高められ、遊技者にとって不利な状態から有利な状態（始動入賞しやすい状態）に変化する。なお、開放回数が高められることは、閉状態から開状態になることも含む概念である。

40

【0046】

また、普通図柄表示器10における普通図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される普通図柄時短状態に移行することによって、高ベース状態に移行してもよい。普通図柄時

50

短状態では、普通図柄の変動時間が短縮されるので、普通図柄の変動が開始される頻度が高くなり、結果として普通図柄が当たりとなる頻度が高くなる。従って、普通図柄が当たりとなる頻度が高くなることによって、可変入賞球装置 15 が開状態となる頻度が高くなり、始動入賞しやすい状態（高ベース状態）となる。

【0047】

また、特別図柄や演出図柄の変動時間（可変表示期間）が短縮される時短状態に移行することによって、特別図柄や演出図柄の変動時間が短縮されるので、特別図柄や演出図柄の変動が開始される頻度が高くなり（換言すれば、保留記憶の消化が速くなる。）、結果として、始動入賞しやすくなり大当たり遊技が行われる可能性が高まる。

【0048】

さらに、上記に示した全ての状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。また、上記に示した各状態（開放延長状態、普通図柄確変状態、普通図柄時短状態および特別図柄時短状態）のうちのいずれか複数の状態に移行させることによって、始動入賞しやすくなる（高ベース状態に移行する）ようにしてもよい。

【0049】

図2は、主基板（遊技制御基板）31における回路構成の一例を示すブロック図である。なお、図2は、払出制御基板37および演出制御基板80等も示されている。主基板31には、プログラムに従ってパチンコ遊技機1を制御する遊技制御用マイクロコンピュータ（遊技制御手段に相当）560が搭載されている。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、ゲーム制御（遊技進行制御）用のプログラム等を記憶するROM54、ワークメモリとして使用される記憶手段としてのRAM55、プログラムに従って制御動作を行うCPU56およびI/Oポート部57を含む。この実施の形態では、ROM54およびRAM55は遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されている。すなわち、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、1チップマイクロコンピュータである。1チップマイクロコンピュータには、少なくともCPU56のほかRAM55が内蔵されていればよく、ROM54は外付けであっても内蔵されていてもよい。また、I/Oポート部57は、外付けであってもよい。遊技制御用マイクロコンピュータ560には、さらに、ハードウェア乱数（ハードウェア回路が発生する乱数）が発生する乱数回路503が内蔵されている。

【0050】

また、RAM55は、その一部または全部が電源基板910において作成されるバックアップ電源によってバックアップされている不揮発性記憶手段としてのバックアップRAMである。すなわち、遊技機に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、RAM55の一部または全部の内容は保存される。特に、少なくとも、遊技状態すなわち遊技制御手段の制御状態に応じたデータ（特別図柄プロセスフラグなど）と未払出賞球数を示すデータは、バックアップRAMに保存される。遊技制御手段の制御状態に応じたデータとは、停電等が生じた後に復旧した場合に、そのデータにもとづいて、制御状態を停電等の発生前に復旧させるために必要なデータである。また、制御状態に応じたデータと未払出賞球数を示すデータとを遊技の進行状態を示すデータと定義する。なお、この実施の形態では、RAM55の全部が、電源バックアップされているとする。

【0051】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560においてCPU56がROM54に格納されているプログラムに従って制御を実行するので、以下、遊技制御用マイクロコンピュータ560（またはCPU56）が実行する（または、処理を行う）ということは、具体的には、CPU56がプログラムに従って制御を実行することである。このことは、主基板31以外の他の基板に搭載されているマイクロコンピュータについても同様である。

【0052】

乱数回路 503 は、特別図柄の可変表示の表示結果により大当たりとするか否か判定するための判定用の乱数を発生するために用いられるハードウェア回路である。乱数回路 503 は、初期値（例えば、0）と上限値（例えば、65535）とが設定された数値範囲内で、数値データを、設定された更新規則に従って更新し、ランダムなタイミングで発生する始動入賞時が数値データの読出（抽出）時であることにともづいて、読出される数値データが乱数値となる乱数発生機能を有する。

【0053】

乱数回路 503 は、数値データの更新範囲の選択設定機能（初期値の選択設定機能、および、上限値の選択設定機能）、数値データの更新規則の選択設定機能、および数値データの更新規則の選択切換え機能等の各種の機能を有する。このような機能によって、生成する乱数のランダム性を向上させることができる。

10

【0054】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値を設定する機能を有している。例えば、ROM 54 等の所定の記憶領域に記憶された遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の ID ナンバ（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 の各製品ごとに異なる数値で付与された ID ナンバ）を用いて所定の演算を行なって得られた数値データを、乱数回路 503 が更新する数値データの初期値として設定する。そのような処理を行うことによって、乱数回路 503 が発生する乱数のランダム性をより向上させることができる。

【0055】

20

また、ゲートスイッチ 32a、始動口スイッチ 13a、カウントスイッチ 23、入賞口スイッチ 29a、30a、33a、39a からの検出信号を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 に与える入力ドライバ回路 58 も主基板 31 に搭載されている。また、可変入賞球装置 15 を開閉するソレノイド 16、および大入賞口を形成する特別可変入賞球装置 20 を開閉するソレノイド 21 を遊技制御用マイクロコンピュータ 560 からの指令に従って駆動する出力回路 59 も主基板 31 に搭載されている。

【0056】

また、遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、特別図柄を可変表示する第 1 特別図柄表示器 8a、第 2 特別図柄表示器 8b、普通図柄を可変表示する普通図柄表示器 10、第 1 特別図柄保留記憶表示器 18a、第 2 特別図柄保留記憶表示器 18b および普通図柄保留記憶表示器 41 の表示制御を行う。

30

【0057】

なお、大当たり遊技状態の発生を示す大当たり情報等の情報出力信号をホールコンピュータ等の外部装置に対して出力する情報出力回路（図示せず）も主基板 31 に搭載されている。

【0058】

この実施の形態では、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段（演出制御用マイクロコンピュータで構成される。）が、中継基板 77 を介して遊技制御用マイクロコンピュータ 560 から演出内容を指示する演出制御コマンドを受信し、飾り図柄を可変表示する第 1 飾り図柄表示器 9a および第 2 飾り図柄表示器 9b と、演出図柄を可変表示する演出表示装置 9 との表示制御を行う。

40

【0059】

また、演出制御基板 80 に搭載されている演出制御手段が、ランプドライバ基板 35 を介して、遊技盤に設けられている装飾 LED 25、および枠側に設けられている枠 LED 28 の表示制御を行うとともに、音声出力基板 70 を介してスピーカ 27 からの音出力の制御を行う。

【0060】

図 3 は、中継基板 77、演出制御基板 80、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 の回路構成例を示すブロック図である。なお、図 3 に示す例では、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 には、マイクロコンピュータは搭載されていないが、マ

50

マイクロコンピュータを搭載してもよい。また、ランプドライバ基板 35 および音声出力基板 70 を設けずに、演出制御に関して演出制御基板 80 のみを設けてもよい。

【0061】

演出制御基板 80 は、演出制御用 CPU 101、および演出図柄プロセスフラグ等の演出に関する情報を記憶する RAM を含む演出制御用マイクロコンピュータ 100 を搭載している。なお、RAM は外付けであってもよい。この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 における RAM は電源バックアップされていない。演出制御基板 80 において、演出制御用 CPU 101 は、内蔵または外付けの ROM（図示せず）に格納されたプログラムに従って動作し、中継基板 77 を介して入力される主基板 31 からの取込信号（演出制御 INT 信号）に応じて、入力ドライバ 102 および入力ポート 103 を介して演出制御コマンドを受信する。また、演出制御用 CPU 101 は、演出制御コマンドにもとづいて、VDP（ビデオディスプレイプロセッサ）109 に演出表示装置 9 の表示制御を行わせる。

10

【0062】

この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ 100 と共動して演出表示装置 9 の表示制御を行う VDP 109 が演出制御基板 80 に搭載されている。VDP 109 は、演出制御用マイクロコンピュータ 100 とは独立したアドレス空間を有し、そこに VRAM をマッピングする。VRAM は、画像データを展開するためのバッファメモリである。そして、VDP 109 は、VRAM 内の画像データをフレームメモリを介して演出表示装置 9 に出力する。

20

【0063】

演出制御用 CPU 101 は、受信した演出制御コマンドに従って CGROM（図示せず）から必要なデータを読み出すための指令を VDP 109 に出力する。CGROM は、演出表示装置 9 に表示されるキャラクタ画像データや動画像データ、具体的には、人物、文字、図形や記号等（演出図柄を含む）、および背景画像のデータをあらかじめ格納しておくための ROM である。VDP 109 は、演出制御用 CPU 101 の指令に応じて、CGROM から画像データを読み出す。そして、VDP 109 は、読み出した画像データにもとづいて表示制御を実行する。

【0064】

演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号は、演出制御基板 80 において、まず、入力ドライバ 102 に入力する。入力ドライバ 102 は、中継基板 77 から入力された信号を演出制御基板 80 の内部に向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 の内部から中継基板 77 への方

30

【0065】

向かう方向にしか通過させない（演出制御基板 80 から中継基板 77 への方

向には信号を通過させない）信号方向規制手段としての単方向性回路 74 が搭載されている。単方向性回路として、例えばダイオードやトランジスタが使用される。図 3 には、ダイオードが例示されている。また、単方向性回路は、各信号毎に設けられる。さらに、単方向性回路である出力ポート 571 を介して主基板 31 から演出制御コマンドおよび演出制御 INT 信号が出力されるので、中継基板 77 から主基板 31 の内部に向かう信号が規制される。すなわち、中継基板 77 からの信号は主基板 31 の内部（遊技制御用マイクロコンピュータ 560 側）に入り込まない。なお、出力ポート 571 は、図 2 に示された I/O ポート部 57 の一部である。また、出力ポート 571 の外側（中継基板 77 側）に、さらに、単方向性回路である信号ドライバ回路が設けられていてもよい。

40

【0066】

また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 106 を介して、可動部材 78 を動作させるためにモータ 86 を駆動する。また、演出制御用 CPU 101 は、出力ポート 106 を介して、演出羽根役物 79a、79b を動作させるためのモータ 87 を駆動する。

50

【0067】

また、演出制御用CPU101は、入力ポート107を介して、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて操作ボタン120からの信号を入力する。

【0068】

さらに、演出制御用CPU101は、出力ポート105を介してランプドライバ基板35に対してLEDを駆動する信号を出力する。また、演出制御用CPU101は、出力ポート104を介して音声出力基板70に対して音番号データを出力する。

【0069】

ランプドライバ基板35において、LEDを駆動する信号は、入力ドライバ351を介してLEDドライバ352に入力される。LEDドライバ352は、LEDを駆動する信号にもとづいて枠LED28などの枠側に設けられている発光体に電流を供給する。また、遊技盤側に設けられている装飾LED25に電流を供給する。

10

【0070】

音声出力基板70において、音番号データは、入力ドライバ702を介して音声合成用IC703に入力される。音声合成用IC703は、音番号データに応じた音声や効果音を発生し増幅回路705に出力する。増幅回路705は、音声合成用IC703の出力レベルを、ボリューム706で設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号をスピーカ27に出力する。音声データROM704には、音番号データに応じた制御データが格納されている。音番号データに応じた制御データは、所定期間（例えば演出図柄の変動期間）における効果音または音声の出力態様を時系列的に示すデータの集まりである。

20

【0071】

図4は、可動部材の動作の具体例を示す説明図である。なお、図4に示す例では、演出表示装置9における再変動演出（擬似連の演出）が実行されるときに可動部材78の動作を示している。再変動演出では、図4（A）に示す状態（左中右の演出図柄が停止している状態）から演出図柄の変動が開始されてから、所定期間演出図柄の変動が実行され（図4（B）、（C）参照）、所定期間が経過すると左中右の演出図柄が仮停止する（図4（D）参照）。そして、所定の仮停止期間が経過すると、左中右の演出図柄が再変動し（図4（E）参照）、所定の再変動期間が経過すると、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する（図4（F）参照）。図4に示す例では、初回変動の期間において、可動部材78が動作（演出表示装置9の表示画面に進入した後、元の位置（表示画面外）に戻るよう動作）し、初回変動に続く再変動期間においても、可動部材78が動作する。なお、図4に示す例は、1回の仮停止が行われる場合の例である。その後、リーチ演出が実行された後、左中右の演出図柄は最終停止（確定）する。なお、ここでは、再変動演出が終了するときにリーチになると説明したが、再変動演出が終了するときに、演出図柄はリーチにならず最終停止する場合もある。

30

【0072】

次に、遊技機の動作について説明する。図5は、主基板31における遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行するメイン処理を示すフローチャートである。遊技機に対して電源が投入され電力供給が開始されると、リセット信号が入力されるリセット端子の入力レベルがハイレベルになり、遊技制御用マイクロコンピュータ560（具体的には、CPU56）は、プログラムの内容が正当か否か確認するための処理であるセキュリティチェック処理を実行した後、ステップS1以降のメイン処理を開始する。メイン処理において、CPU56は、まず、必要な初期設定を行う。

40

【0073】

初期設定処理において、CPU56は、まず、割込禁止に設定する（ステップS1）。次に、割込モードを割込モード2に設定し（ステップS2）、スタックポインタにスタックポインタ指定アドレスを設定する（ステップS3）。そして、内蔵デバイスの初期化（内蔵デバイス（内蔵周辺回路）であるCTC（カウンタ／タイマ）およびPIO（パラレル入出力ポート）の初期化など）を行った後（ステップS4）、RAM55をアクセス可能状態に設定する（ステップS5）。なお、割込モード2は、CPU56が内蔵する特定

50

レジスタ（Iレジスタ）の値（1バイト）と内蔵デバイスが出力する割込ベクタ（1バイト：最下位ビット0）とから合成されるアドレスが、割込番地を示すモードである。

【0074】

次いで、CPU56は、入力ポートを介して入力されるクリアスイッチ（例えば、電源基板に搭載されている。）の出力信号の状態を確認する（ステップS6）。その確認においてオンを検出した場合には、CPU56は、通常の初期化処理を実行する（ステップS10～S15）。

【0075】

クリアスイッチがオンの状態でない場合には、遊技機への電力供給が停止したときにバックアップRAM領域のデータ保護処理（例えばパリティデータの付加等の電力供給停止時処理）が行われたか否か確認する（ステップS7）。そのような保護処理が行われていないことを確認したら、CPU56は初期化処理を実行する。バックアップRAM領域にバックアップデータがあるか否かは、例えば、電力供給停止時処理においてバックアップRAM領域に設定されるバックアップフラグの状態によって確認される。

【0076】

電力供給停止時処理が行われたことを確認したら、CPU56は、バックアップRAM領域のデータチェックを行う（ステップS8）。この実施の形態では、データチェックとしてパリティチェックを行う。よって、ステップS8では、算出したチェックサムと、電力供給停止時処理で同一の処理によって算出され保存されているチェックサムとを比較する。不測の停電等の電力供給停止が生じた後に復旧した場合には、バックアップRAM領域のデータは保存されているはずであるから、チェック結果（比較結果）は正常（一致）になる。チェック結果が正常でないということは、バックアップRAM領域のデータが、電力供給停止時のデータとは異なっていることを意味する。そのような場合には、内部状態を電力供給停止時の状態に戻すことができないので、電力供給の停止からの復旧時でない電源投入時に実行される初期化処理を実行する。

【0077】

チェック結果が正常であれば、CPU56は、遊技制御手段の内部状態と演出制御手段等の電気部品制御手段の制御状態を電力供給停止時の状態に戻すための遊技状態復旧処理（ステップS41～S43の処理）を行う。具体的には、ROM54に格納されているバックアップ時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し（ステップS41）、バックアップ時設定テーブルの内容を順次作業領域（RAM55内の領域）に設定する（ステップS42）。作業領域はバックアップ電源によって電源バックアップされている。バックアップ時設定テーブルには、作業領域のうち初期化してもよい領域についての初期化データが設定されている。ステップS41およびS42の処理によって、作業領域のうち初期化してはならない部分については、保存されていた内容がそのまま残る。初期化してはならない部分とは、例えば、電力供給停止前の遊技状態を示すデータ（特別図柄プロセスフラグ、確変フラグ、時短フラグなど）、出力ポートの出力状態が保存されている領域（出力ポートバッファ）、未払出賞球数を示すデータが設定されている部分などである。

【0078】

また、CPU56は、電力供給復旧時の初期化コマンドとしての停電復旧指定コマンド（停電復旧1指定コマンド）を演出制御基板80に送信する（ステップS43）。そして、ステップS14に移行する。

【0079】

なお、この実施の形態では、バックアップフラグとチェックデータとの双方を用いてバックアップRAM領域のデータが保存されているか否か確認しているが、いずれか一方のみを用いてもよい。すなわち、バックアップフラグとチェックデータとのいずれかを、遊技状態復旧処理を実行するための契機としてもよい。

【0080】

初期化処理では、CPU56は、まず、RAMクリア処理を行う（ステップS10）。なお、RAMクリア処理によって、所定のデータ（例えば大当たり判定用乱数を生成するた

10

20

30

40

50

めのカウンタのカウント値のデータ)は0に初期化されるが、任意の値またはあらかじめ決められている値に初期化するようにしてもよい。また、RAM55の全領域を初期化せず、所定のデータ(例えば大当り判定用乱数を生成するためのカウンタのカウント値のデータ)をそのままにしてもよい。また、ROM54に格納されている初期化時設定テーブルの先頭アドレスをポインタに設定し(ステップS11)、初期化時設定テーブルの内容を順次RAM55における作業領域に設定する(ステップS12)。

【0081】

ステップS11およびS12の処理によって、特別図柄プロセスフラグなど制御状態に応じて選択的に処理を行うためのフラグに初期値が設定される。

【0082】

また、CPU56は、サブ基板(主基板31以外のマイクロコンピュータが搭載された基板。)を初期化するための初期化指定コマンド(遊技制御用マイクロコンピュータ560が初期化処理を実行したことを示すコマンドでもある。)を演出制御基板80に送信する(ステップS13)。例えば、演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、初期化指定コマンドを受信すると、演出表示装置9において、遊技機の制御の初期化がなされたことを報知するための画面表示、すなわち初期化報知を行う。なお、初期化処理において、CPU56は、客待ちデモンストレーション指定(デモ指定)コマンドも送信する。

【0083】

また、CPU56は、乱数回路503を初期設定する乱数回路設定処理を実行する(ステップS14)。CPU56は、例えば、乱数回路設定プログラムに従って処理を実行することによって、乱数回路503にランダムRの値を更新させるための設定を行う。

【0084】

そして、CPU56は、所定時間(例えば2ms)毎に定期的にタイマ割込がかかるように遊技制御用マイクロコンピュータ560に内蔵されているCTCのレジスタの設定を行なう(ステップS15)。すなわち、初期値として例えば2msに相当する値が所定のレジスタ(時間定数レジスタ)に設定される。この実施の形態では、2ms毎に定期的にタイマ割込がかかるとする。

【0085】

初期化処理の実行(ステップS10~S15)が完了すると、CPU56は、メイン処理で、表示用乱数更新処理(ステップS17)および初期値用乱数更新処理(ステップS18)を繰り返し実行する。表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理を実行するときには割込禁止状態に設定し(ステップS16)、表示用乱数更新処理および初期値用乱数更新処理の実行が終了すると割込許可状態に設定する(ステップS19)。この実施の形態では、表示用乱数とは、変動パターン等を決定するための乱数であり、表示用乱数更新処理とは、表示用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。また、初期値用乱数更新処理とは、初期値用乱数を発生するためのカウンタのカウント値を更新する処理である。この実施の形態では、初期値用乱数とは、普通図柄の当りとするか否か決定するための乱数を発生するためのカウンタ(普通図柄当り判定用乱数発生カウンタ)等のカウント値の初期値を決定するための乱数である。後述する遊技の進行を制御する遊技制御処理(遊技制御用マイクロコンピュータ560が、遊技機に設けられている可変表示装置、可変入賞球装置、球払出装置等の遊技用の装置を、自身で制御する処理、または他のマイクロコンピュータに制御させるために指令信号を送信する処理、遊技装置制御処理ともいう)において、大当り判定用乱数発生カウンタ等のカウント値が1周(乱数の取りうる値の最小値から最大値までの間の数値の個数分歩進したこと)すると、そのカウンタに初期値が設定される。

【0086】

タイマ割込が発生すると、CPU56は、図6に示すステップS20~S34のタイマ割込処理を実行する。タイマ割込処理において、まず、電源断信号が出力されたか否か(オン状態になったか否か)を検出する電源断検出処理を実行する(ステップS20)。電

10

20

30

40

50

源断信号は、例えば電源基板に搭載されている電源監視回路920が、遊技機に供給される電源の電圧の低下を検出した場合に出力する。そして、電源断検出処理において、CPU56は、電源断信号が出力されたことを検出したら、必要なデータをバックアップRAM領域に保存するための電力供給停止時処理を実行する。次いで、入力ドライバ回路58を介して、ゲートスイッチ32a、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23、および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号を入力し、それらの状態判定を行う（スイッチ処理：ステップS21）。

【0087】

次に、CPU56は、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、普通図柄表示器10、第1特別図柄保留記憶表示器18a、第2特別図柄保留記憶表示器18b、普通図柄保留記憶表示器41の表示制御を行う表示制御処理を実行する（ステップS22）。第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび普通図柄表示器10については、ステップS32、S33で設定される出力バッファの内容に応じて各表示器に対して駆動信号を出力する制御を実行する。

10

【0088】

また、遊技制御に用いられる普通当り図柄決定用の乱数等の各判定用乱数を生成するための各カウンタのカウント値を更新する処理を行う（判定用乱数更新処理：ステップS23）。CPU56は、さらに、初期値用乱数および表示用乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する処理を行う（初期値用乱数更新処理、表示用乱数更新処理：ステップS24、S25）。

20

【0089】

さらに、CPU56は、特別図柄プロセス処理を行う（ステップS26）。特別図柄プロセス処理では、第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を所定の順序で制御するための特別図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、特別図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

【0090】

次いで、普通図柄プロセス処理を行う（ステップS27）。普通図柄プロセス処理では、CPU56は、普通図柄表示器10の表示状態を所定の順序で制御するための普通図柄プロセスフラグに従って該当する処理を実行する。CPU56は、普通図柄プロセスフラグの値を、遊技状態に応じて更新する。

30

【0091】

また、CPU56は、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送出する処理を行う（演出制御コマンド制御処理：ステップS28）。

【0092】

さらに、CPU56は、例えばホール管理用コンピュータに供給される大当り情報、始動情報、確率変動情報などのデータを出力する情報出力処理を行う（ステップS29）。

【0093】

また、CPU56は、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aの検出信号にもとづく賞球個数の設定などを行う賞球処理を実行する（ステップS30）。具体的には、第1始動口スイッチ13a、第2始動口スイッチ14a、カウントスイッチ23および入賞口スイッチ29a、30a、33a、39aのいずれかがオンしたことにもとづく入賞検出に応じて、払出制御基板37に搭載されている払出制御用マイクロコンピュータに賞球個数を示す払出制御コマンド（賞球個数信号）を出力する。払出制御用マイクロコンピュータは、賞球個数を示す払出制御コマンドに応じて球払出装置97を駆動する。

40

【0094】

この実施の形態では、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域（出力ポートバッファ）が設けられているのであるが、CPU56は、出力ポートの出力状態に対応したRAM領域におけるソレノイドのオン／オフに関する内容を出力ポートに出力する（ステップS31：出力処理）。

50

【0095】

また、CPU 56は、特別図柄プロセスフラグの値に応じて特別図柄の演出表示を行うための特別図柄表示制御データを特別図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する特別図柄表示制御処理を行う（ステップS32）。CPU 56は、例えば、特別図柄プロセス処理でセットされる開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、変動速度が1コマ/0.2秒であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値を+1する。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8bにおける第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示を実行する。

10

【0096】

さらに、CPU 56は、普通図柄プロセスフラグの値に応じて普通図柄の演出表示を行うための普通図柄表示制御データを普通図柄表示制御データ設定用の出力バッファに設定する普通図柄表示制御処理を行う（ステップS33）。CPU 56は、例えば、普通図柄の変動に関する開始フラグがセットされると終了フラグがセットされるまで、普通図柄の変動速度が0.2秒ごとに表示状態（「○」および「×」）を切り替えるような速度であれば、0.2秒が経過する毎に、出力バッファに設定される表示制御データの値（例えば、「○」を示す1と「×」を示す0）を切り替える。また、CPU 56は、出力バッファに設定された表示制御データに応じて、ステップS22において駆動信号を出力することによって、普通図柄表示器10における普通図柄の演出表示を実行する。

20

【0097】

その後、割込許可状態に設定し（ステップS34）、処理を終了する。

【0098】

以上の制御によって、この実施の形態では、遊技制御処理は2ms毎に起動されることになる。なお、遊技制御処理は、タイマ割込処理におけるステップS21～S33（ステップS29を除く。）の処理に相当する。また、この実施の形態では、タイマ割込処理で遊技制御処理が実行されているが、タイマ割込処理では例えば割込が発生したことを示すフラグのセットのみがなされ、遊技制御処理はメイン処理において実行されるようにしてもよい。

【0099】

30

この実施の形態では、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出とは異なり、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、演出図柄の可変表示態様などにより遊技者に報知するための特定演出が実行されることがある。この実施の形態では、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」、「発展チャンス目」、「発展チャンス目終了」といった特定演出が実行可能に設定されている。

【0100】

「滑り」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、2つ以上の演出図柄表示エリア（例えば「左」及び「右」の演出図柄表示エリア9L、9Rなど）にて演出図柄を仮停止表示させた後、その仮停止表示した演出図柄表示エリアのうち所定数（例えば「1」または「2」）の演出図柄表示エリア（例えば「左」の演出図柄表示エリア9Lと「右」の演出図柄表示エリア9Rのいずれか一方または双方）にて演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることで、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。ここで、仮停止表示とは、後述する複数種類の変動パターン毎に定められた変動時間が経過したことにより、確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に行われる演出図柄の停止表示をいう。なお、仮停止表示では、演出図柄が停留して表示される一方で、例えば揺れ変動表示を行うことや短時間の停留だけで直ちに演出図柄を再変動させることなどによって、遊技者に停止表示された演出図柄が確定しない旨を報知すればよい。あるいは、仮停止表示でも、停止表示された演出図柄が確定したと遊技者が認識する程度に演出図柄を停留さ

40

50

せてから、演出図柄を再変動させるようにしてもよい。

【0101】

「擬似連」の特定演出では、特図ゲームの第1開始条件と第2開始条件のいずれか一方が1回成立したことに基づき、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて演出図柄を仮停止表示させた後、全部の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示を、所定回（例えば最大3回まで）行うことができる。一例として、「擬似連」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、図7（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。ここで、「左図柄」は「左」の演出図柄表示エリア9Lに表示（停止表示または仮停止表示）される演出図柄であり、「中図柄」は「中」の演出図柄表示エリア9Cに表示される演出図柄であり、「右図柄」は「右」の演出図柄表示エリア9Rに表示される演出図柄である。なお、擬似連チャンス目GC1～GC8は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていけばよい。

10

【0102】

「イントロ」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて確定演出図柄が停止表示（最終停止表示）される以前に、例えばリーチ演出にて行われる演出表示の導入部分といった、所定の演出表示が行われる。

20

【0103】

「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、予め定められた特殊組合せに含まれる発展チャンス目を構成する演出図柄を仮停止表示させた後、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態として所定のリーチ演出が開始される。一例として、「発展チャンス目」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、図7（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかを構成する演出図柄が仮停止表示される。そのため、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかが仮停止表示されることにより、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となることや、リーチ状態となった後に可変表示結果が「大当たり」となることに対する、遊技者の期待感が高められる。

30

【0104】

「発展チャンス目終了」の特定演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、全部の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて、発展チャンス目として予め定められた組合せの演出図柄を、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる演出表示が行われる。一例として、「発展チャンス目終了」の特定演出では、「発展チャンス目」の特定演出で仮停止表示される発展チャンス目HC1～HC8のいずれかが、確定演出図柄として停止表示される。

【0105】

さらに、演出図柄の可変表示中には、リーチ演出や特定演出とは異なり、例えば所定のキャラクタ画像やメッセージ画像を表示することなどといった、演出図柄の可変表示態様以外の表示態様により、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となる可能性があることや、可変表示結果が「大当たり」となる可能性があることを、遊技者に報知するための予告演出が実行されることがある。この実施の形態では、「ステップアップ予告」、「メール表示」といった予告演出が実行可能に設定されている。

40

【0106】

「ステップアップ予告」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、2つ以上の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させる以前に、演出表示装置9の表示領域にて、予

50

め用意された複数種類の演出画像を所定の順番に従って切り替えて表示させる演出表示が行われることがある。なお、「ステップアップ予告」の予告演出では、予め用意された複数種類の演出画像のうちいずれか1つ（例えば所定の順番において最初に表示される演出画像など）が表示された後、演出画像が切り替えられることなく、予告演出における演出表示を終了させることができるようにしてもよい。

【0107】

「メール表示」の予告演出では、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、2つ以上の演出図柄表示エリアにて演出図柄を仮停止表示させる以前に、遊技者により操作ボタン120が操作されたことに応じて、例えば演出表示装置9の表示領域における演出画像の表示を変更させるといった、演出動作が変化する演出表示が行われる。

10

【0108】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄、あるいは、特殊組合せのうち発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定演出図柄が、停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「非リーチ」（「通常ハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

【0109】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、ハズレ図柄となる特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示が開始されてから、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、リーチ演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このような演出図柄の可変表示結果は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における「リーチ」（「リーチハズレ」ともいう）の可変表示態様と称される。

20

【0110】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち通常大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、所定の通常大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。ここで、通常大当たり組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて可変表示される図柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように通常大当たり組合せを構成する図柄番号が偶数「2」、「4」、「6」、「8」である演出図柄は、通常図柄（「非確変図柄」ともいう）と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が通常大当たり図柄となることに対応して、所定のリーチ演出が実行された後に、通常大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「通常」（「通常大当たり」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、時短状態または通常状態に制御されることになる。

30

40

【0111】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。ここで、確変大当たり組合せとなる確定演出図柄は、例えば演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて可変表示される図

50

柄番号が「1」～「8」の演出図柄のうち、図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である演出図柄のいずれか1つが、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて所定の有効ライン上に揃って停止表示されるものであればよい。このように確変大当たり組合せを構成する図柄番号が奇数「1」、「3」、「5」、「7」である演出図柄は、確変図柄と称される。そして、特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、確変大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「第1確変」の可変表示態様と称される。こうして「第1確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

10

【0112】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、所定の確変大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合とは異なるリーチ演出が実行された後に、確変大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「第2確変」の可変表示態様と称される。こうして「第2確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

20

【0113】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、通常大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示されることがある。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当たり図柄となることに対応して、演出図柄の可変表示態様が「通常」である場合と同様のリーチ演出が実行された後に、通常大当たり組合せの確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当たり」となる場合における「第3確変」の可変表示態様と称される。こうして「第3確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、15ラウンド大当たり状態に制御され、その15ラウンド大当たり状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

30

【0114】

このように、演出図柄の可変表示態様が「第1確変」や「第2確変」となる場合には、演出図柄の可変表示にて確変大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることで、15ラウンド大当たり状態に制御された後に確変状態となることが確定する。その一方で、演出図柄の可変表示態様が「第3確変」となる場合には、可変表示態様が「通常」となる場合と同様に、演出図柄の可変表示にて通常大当たり組合せとなる確定演出図柄が停止表示される。そのため、可変表示態様が「第3確変」となる場合には、確変状態となるか否かを、演出図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することはできない。すなわち、確変大当たり組合せとなる確定演出図柄は、大当たり遊技状態に制御されることが確定する特定表示結果に含まれるとともに、確変状態に制御されることが確定する特別表示結果に含まれる。その一方で、通常大当たり組合せとなる確定演出図柄は、確変状態に制御されることが確定しない特別表示結果以外の特定表示結果に含まれる。

40

【0115】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、15ラウンド大当たり図柄となる特別図柄のうち確変大当たり図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とな

50

ったことに対応して「ノーマル」のリーチ演出及びブルーレットチャンス演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、「擬似連」の特定演出が実行された後に、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、各種確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目TC1～TC4は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が確変大当り図柄となることに対応して、リーチ状態とならずに、図7（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「第4確変」の可変表示態様と称される。こうして「第4確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、突確見せ掛け15ラウンド大当り状態に制御され、その突確見せ掛け15ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

10

【0116】

特図ゲームにおける確定特別図柄として、2ラウンド大当り図柄となる「1」の数字を示す特別図柄が停止表示される場合には、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに対応して「ノーマル」のリーチ演出が実行された後に、あるいは、「ノーマル」のリーチ演出及びブルーレットチャンス演出が実行された後に、所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、「擬似連」の特定演出が実行された後に、あるいは、「擬似連」の特定演出が実行されることなく、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態とならずに、図7（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、あるいは、図7（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。なお、突確チャンス目TC1～TC4は、特殊組合せに含まれる演出図柄の組合せとして、予め定められていればよい。このように特図ゲームにおける確定特別図柄が2ラウンド大当り図柄である「1」の数字を示す特別図柄となることに対応して、各種の確定演出図柄が停止表示される演出図柄の可変表示態様は、可変表示結果が「大当り」となる場合における「突確」（「突確大当り」あるいは「突然確変大当り」ともいう）の可変表示態様と称される。こうして「突確」の可変表示態様により可変表示結果が「大当り」となった後には、2ラウンド大当り状態に制御され、その2ラウンド大当り状態が終了すると、確変状態に制御されることになる。

20

30

【0117】

このように、演出図柄の可変表示態様が「第4確変」となる場合には、図7（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、「ノーマル」のリーチ演出及びブルーレットチャンス演出が実行された後に所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、「擬似連」の特定演出が実行された後に所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されることがある。また、演出図柄の可変表示態様が「突確」となる場合には、突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示されること、「ノーマル」のリーチ演出及びブルーレットチャンス演出が実行された後に所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示されること、「擬似連」の特定演出が実行された後に所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示された場合、図7（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示された場合や、「ノーマル」のリーチ演出及びブルーレットチャンス演出が実行された後に所定のリーチハズレ組合せとなる確定演出図柄が停止表示された場合、「擬似連」の特定演出が実行された後に所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄が停止表示された場合には、突確見せ掛け15ラウンド大当り状態に制御されるか2ラウンド大当り状態に制御されるかを演出図柄の可変表示結果からは遊技者が認識することができない。

40

【0118】

ここで、図7（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図

50

柄は、演出図柄の可変表示態様が「突確」及び「第4確変」となる場合に限り停止表示される。すなわち、演出図柄の可変表示にて突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる確定演出図柄が停止表示された場合には、「突確」又は「第4確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となることが確定する。

【0119】

可変表示結果が「大当たり」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「通常」、「第1確変」、「第3確変」のいずれかである場合には、演出図柄の可変表示中に、特定変動表示としての変動中昇格演出が実行されることがある。変動中昇格演出では、演出表示装置9における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rの有効ライン上に通常大当たり組合せとなる演出図柄を仮停止表示させた後に、例えば「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて同一の演出図柄が揃った状態で再び変動させ、確変大当たり組合せとなる演出図柄と、通常大当たり組合せとなる演出図柄のうちいずれかを、確定演出図柄として停止表示（最終停止表示）させる。ここで、演出図柄の可変表示態様が「通常」や「第3確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に通常大当たり組合せとなる確定演出図柄を停止表示する変動中昇格失敗演出が行われる。これに対して、可変表示態様が「第1確変」であることに対応して変動中昇格演出が実行される場合には、その変動中昇格演出として、仮停止表示させた演出図柄を再変動させた後に確変大当たり組合せとなる確定演出図柄を停止表示する変動中昇格成功演出が行われる。

【0120】

可変表示結果が「大当たり」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「通常」と「第3確変」のいずれかである場合には、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態に制御された後、その15ラウンド大当たり状態が終了するまでの期間にて、確変状態に制御するか否かの報知演出としての大当たり中昇格演出が実行される。ここで、大当たり中昇格演出が実行されるタイミングは、可変表示結果が停止表示されてから、15ラウンド大当たり状態における最初のラウンドが開始される以前の期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが実行中の期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態においていずれかのラウンドが終了してから次のラウンドが開始されるまでの期間であってもよいし、15ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから、次の可変表示ゲームが開始されるまでの期間であってもよい。あるいは、15ラウンド大当たり状態の終了後における最初の特別図柄や演出図柄の変動中に、大当たり中昇格演出に相当する演出動作が行われるようにしてもよい。15ラウンド大当たり状態において最終のラウンドが終了してから実行される大当たり中昇格演出を、特に「エンディング昇格演出」ということもある。

【0121】

大当たり中昇格演出には、確定演出図柄が通常大当たり組合せであるにもかかわらず遊技状態が確変状態となる昇格がある旨を報知する大当たり中昇格成功演出と、確変状態となる昇格がない旨を報知する大当たり中昇格失敗演出とがある。一例として、大当たり中昇格演出では、演出表示装置9の表示領域にて演出図柄を可変表示させ、通常図柄と、確変図柄のうちいずれかを、演出表示結果として停止表示させる。このとき、大当たり中昇格失敗演出では通常図柄を演出表示結果として停止表示させる一方、大当たり中昇格成功演出では確変図柄を演出表示結果として停止表示させればよい。他の一例として、大当たり中昇格演出では、演出表示装置9の表示領域にてルーレットゲームを示す演出画像の表示を行う。このとき、大当たり中昇格失敗演出では回転するルーレットに投入されたボールが「偶数」に入って「残念!」という演出画像の表示を行う一方、大当たり中昇格成功演出では回転するルーレットに投入されたボールが「奇数」に入って「確変!」という演出画像の表示を行う。特図ゲームにおける確定特別図柄として「7」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「第3確変」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行することにより、

確変状態となる昇格がある旨を報知する。特図ゲームにおける確定特別図柄として「3」の数字を示す特別図柄が停止表示されることに対応して、「通常」の可変表示態様により可変表示結果が「大当たり」となった後には、大当たり遊技状態が終了するまでに、大当たり中昇格成功演出を実行せず、確変状態となる昇格がある旨の報知は行われない。

【0122】

図8は、可変表示結果が「ハズレ」となる場合における演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合と「リーチ」である場合のそれぞれに対応して予め用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図8に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、非リーチPA1-1～非リーチPA1-7、非リーチPB1-1及び非リーチPB1-2、非リーチPC1-1及び非リーチPC1-2の変動パターンが用意されている。また、演出図柄の可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-1～ノーマルPA2-4、スーパーPA3-1～スーパーPA3-10、スーパーPB3-1～スーパーPB3-6、スーパーPC3-1～スーパーPC3-4の変動パターンが用意されている。

【0123】

図9は、可変表示結果が「大当たり」となる場合に対応して予め用意された演出図柄の変動パターンを例示する説明図である。図9に示すように、この実施の形態では、演出図柄の可変表示結果が「大当たり」である場合に対応した変動パターンとして、ノーマルPA2-5～ノーマルPA2-8、スーパーPA4-1～スーパーPA4-10、スーパーPA5-1～スーパーPA5-5、スーパーPB4-1～スーパーPB4-5、スーパーPB5-1～スーパーPB5-5、スーパーPC4-1及びスーパーPC4-2、スーパーPD1-1及びスーパーPD1-2、スーパーPE1-1及びスーパーPE1-2、スーパーPF1-1～スーパーPF1-3、特殊PG1-1～特殊PG1-6、特殊PG2-1、特殊PG2-2、特殊PG3-1～特殊PG3-3、特殊PH1-3～特殊PH1-5、特殊PH3-1～特殊PH3-3の変動パターンが用意されている。

【0124】

図2に示す遊技制御用マイクロコンピュータ560が備えるROMには、ゲーム制御用のプログラムの他にも、遊技の進行を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROMには、CPU103が各種の判定や決定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。また、ROMには、CPU103が主基板31から各種の制御コマンドとなる制御信号を送信するために用いられる複数のコマンドテーブルを構成するテーブルデータや、演出図柄の変動パターンを複数種類格納する変動パターンテーブルを構成するテーブルデータなどが記憶されている。

【0125】

図11は、大当たり判定テーブルを示す説明図である。大当たり判定テーブルとは、ROM54に記憶されているデータの集まりであって、ランダムRと比較される大当たり判定値が設定されているテーブルである。大当たり判定テーブルには、通常状態（確変状態でない遊技状態）において用いられる通常時大当たり判定テーブルと、確変状態において用いられる確変時大当たり判定テーブルとがある。通常時大当たり判定テーブルには、図11の左欄に記載されている各数値が設定され、確変時大当たり判定テーブルには、図11の右欄に記載されている各数値が設定されている。図11に記載されている数値が大当たり判定値である。

【0126】

CPU56は、所定の時期に、乱数回路503のカウント値を抽出して抽出値を大当たり判定用乱数（ランダムR）の値とするのであるが、大当たり判定用乱数値が図11に示すいずれかの的大当たり判定値に一致すると、特別図柄に関して大当たり（確変大当たり、通常大当たりもしくは突確大当たり）にすることに決定する。なお、図11に示す「確率」は、大当たりになる確率（割合）を示す。また、大当たりにするか否か決定するということは、大当たり遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、第1特別図柄表示器8aまたは第

2 特別図柄表示器 8 b における停止図柄を大当り図柄にするか否か決定するということでもある。

【0127】

R O M が記憶する決定テーブルには、図 1 2 に示す大当り種別決定テーブル 1 3 1 が含まれている。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別判定用の乱数値に基づき、演出図柄の可変表示態様を「通常」、「第 1 確変」～「第 4 確変」、「突確」といった複数種類の大当り種別のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、図 2 3 に示す遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が“ 1 ”であるか“ 2 ”であるかに応じて、大当り種別判定用の乱数値を、「通常」、「第 1 確変」～「第 4 確変」、「突確」の大当り種別に割り当てる決定用データなどから構成されている。また、大当り種別決定テーブル 1 3 1 は、図 2 3 に示す遊技制御バッファ設定部 1 5 5 に設けられた大当り種別バッファの値（大当り種別バッファ値）を、大当り種別判定用の乱数値に基づいて決定された大当り種別に対応した「0 0」～「0 5」のいずれかに設定するためのテーブルデータ（設定用データ）を含んでいてもよい。

10

【0128】

ここで、図 1 2 に示す大当り種別決定テーブル 1 3 1 の設定では、変動特図指定バッファ値が“ 1 ”であるか“ 2 ”であるかに応じて、「第 4 確変」、「突確」の大当り種別に対する大当り種別判定用の乱数値の割当てが異なっている。すなわち、変動特図指定バッファ値が“ 1 ”である場合には、大当り種別判定用の乱数値のうち「8 2」が「第 4 確変」の大当り種別に割り当てられ、「8 3」～「1 0 0」の範囲の値が「突確」の大当り種別に割り当てられる一方で、変動特図指定バッファ値が“ 2 ”である場合には、「第 4 確変」、「突確」の大当り種別に対して大当り種別判定用の乱数値が割り当てられていない。このような設定により、第 1 特別図柄表示器 8 a による第 1 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 1 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合と、第 2 特別図柄表示器 8 b による第 2 特図を用いた特図ゲームを開始するための第 2 開始条件が成立したことに基づいて大当り種別を複数種類のいずれかに決定する場合とで、大当り種別を「第 4 確変」、「突確」に決定する割合を、異ならせることができる。

20

30

【0129】

R O M が記憶する決定テーブルには、図 1 3 (A) ～ (G) 及び図 1 4 (A) ～ (E) に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 M が含まれている。大当り用変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 M は、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別の判定結果に応じて、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各大当り用変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 M は、例えば図 1 4 (F) に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかや、大当り種別の判定結果、合計保留記憶数に応じて、使用テーブルとして選択される。各大当り用変動パターン種別決定テーブル 1 3 2 A ～ 1 3 2 M は、大当り種別の判定結果が「通常」、「第 1 確変」～「第 4 確変」、「突確」のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 を、ノーマル C A 3 - 1、スーパー C A 3 - 2 ～スーパー C A 3 - 8、スーパー C B 3 - 1 ～スーパー C B 3 - 5、特殊 C A 4 - 1 ～特殊 C A 4 - 3、特殊 C A 5 - 1、特殊 C A 5 - 2、特殊 C B 4 - 1、特殊 C B 4 - 2、特殊 C B 5 - 1、特殊 C C 4 - 1 ～特殊 C C 4 - 3、特殊 C C 5 - 1、特殊 C C 5 - 2 の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

40

【0130】

ここで、一例として、パチンコ遊技機 1 における遊技状態が通常状態である場合に着目すれば、大当り種別が「通常」または「第 3 確変」である場合に用いられる図 1 3 (A)

50

に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル132Aと、大当り種別が「第1確変」ある場合に用いられる図13(B)に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル132Bとでは、ノーマルCA3-1やスーパーCA3-2の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっている。また、大当り用変動パターン種別決定テーブル132AではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル132BではスーパーCA3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられていない。他方、大当り用変動パターン種別決定テーブル132AではスーパーCA3-4の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられていない一方で、大当り用変動パターン種別決定テーブル132BではスーパーCA3-4の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。このように、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれかである場合に着目して、その遊技状態において大当り種別に応じて選択される大当り用変動パターン種別決定テーブル132A～132Eや(通常状態のときに選択)、大当り用変動パターン種別決定テーブル132F～132J(確変状態のときに選択)、大当り用変動パターン種別決定テーブル132A～132D、132K、132M(時短状態のときに選択)を互いに比較すると、大当り種別に応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっており、また、大当り種別に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。これにより、大当り種別を複数種類のいずれとするかの決定結果に応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

【0131】

特に、大当り種別が「第4確変」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル132D、132I、132Kでは、例えば特殊CA5-1、特殊CA5-2、特殊CB5-1、特殊CC5-1、特殊CC5-2といった、大当り種別が「第4確変」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第4確変」となることに応じて突確見せ掛け15ラウンド大当り状態に制御する場合には、15ラウンド大当り状態に制御する場合や2ラウンド大当り状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

【0132】

大当り種別が「第4確変」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル132Dの設定では、合計保留記憶数が「0」～「4」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3の全てが、特殊CA5-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3の全てが、特殊CA5-2の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機1の遊技状態が通常状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第4確変」となるときには、合計保留記憶数が所定数(例えば「5」)未満であれば特殊CA5-1の変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上であれば、特殊CA5-2の変動パターン種別が決定されることとなる。

【0133】

また、大当り用変動パターン種別決定テーブル132Iの設定では、合計保留記憶数が「0」～「8」のいずれかの場合においても、特殊CB5-1の変動パターン種別に変動パターン種別判定用の乱数値MR3の全てが割り当てられている。このため、パチンコ遊技機1の遊技状態が確変状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第4確変」となるときには、合計保留記憶数が「0」～「8」のいずれであっても、特殊CB5-1の変動パターン種別が決定される。

【0134】

そして、大当り用変動パターン種別決定テーブル132Kの設定では、合計保留記憶数が「0」～「4」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3の全てが、特殊CC5-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3の全てが、特殊CC5-2の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「第4確変」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「5」）未満であれば、特殊CC5-1の変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊CC5-2の変動パターン種別が決定されることとなる。

10

【0135】

さらに、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル132Eの設定では、合計保留記憶数が「0」～「4」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、「1」～「200」の範囲の値が特殊CA4-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「201」～「241」の範囲の値が特殊CA4-2の変動パターン種別に割り当てられている。これに対して、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、「1」～「180」の範囲の値が特殊CA4-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「181」～「241」の範囲の値が特殊CA4-3の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「5」）未満であれば、特殊CA4-1、特殊CA4-2のいずれかの変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊CA4-1、特殊CA4-3のいずれかの変動パターン種別が決定されることとなる。また、このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「5」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特殊CA4-1の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

20

【0136】

また、大当り種別が「突確」である場合に用いられる大当り用変動パターン種別決定テーブル132Jの設定では、合計保留記憶数が「0」～「8」のいずれかの場合においても、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、「1」～「150」の範囲の値が特殊CB4-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「151」～「241」の範囲の値が特殊CB4-2の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機1の遊技状態が確変状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が「0」～「8」のいずれであっても、特殊CB4-1、特殊CB4-2のいずれかの変動パターン種別が決定される。

30

【0137】

そして、大当り用変動パターン種別決定テーブル132Mの設定では、合計保留記憶数が「0」～「4」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、「1」～「175」の範囲の値が特殊CC4-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「176」～「241」の範囲の値が特殊CC4-2の変動パターン種別に割り当てられている。これに対して、合計保留記憶数が「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、「1」～「150」の範囲の値が特殊CC4-1の変動パターン種別に割り当てられている一方で、「151」～「241」の範囲の値が特殊CC4-3の変動パターン種別に割り当てられている。このため、パチンコ遊技機1の遊技状態が時短状態において、可変表示結果が「大当り」となり大当り種別が「突確」となるときには、合計保留記憶数が所定数（例えば「5」）未満であれば、特殊CC4-1、特殊CC4-2のいずれかの変動パターン種別が決定される一方で、合計保留記憶数が所定数以上あれば、特殊CC4-1、特殊CC4-3のいずれかの変動パターン種別が決定されることとなる。また、このような設定によ

40

50

り、合計保留記憶数が所定数（例えば「5」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、特殊C C 4-1の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0138】

他の一例として、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合に用いられる大当たり用変動パターン種別決定テーブル132D、132J、132Mでは、例えば特殊C A 4-1、特殊C A 4-2、特殊C A 4-3、特殊C B 4-1、特殊C B 4-2、特殊C C 4-1、特殊C C 4-2、特殊C C 4-3といった、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合には変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられない変動パターン種別に対して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている。これにより、可変表示結果が「大当たり」となり大当たり種別が「突確」となることに応じて2ラウンド大当たり状態に制御する場合には、15ラウンド大当たり状態や突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態に制御する場合とは異なる変動パターン種別に決定することができる。

10

【0139】

また、他の一例として、大当たり種別が「通常」に決定された場合に着目すれば、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態である場合に用いられる図13（A）に示す大当たり用変動パターン種別決定テーブル132Aと、遊技状態が確変状態である場合に用いられる図13（F）に示す大当たり用変動パターン種別決定テーブル132Fとでは、ノーマルC A 3-1やスーパーC A 3-2の変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっている。また、大当たり用変動パターン種別決定テーブル132AではスーパーC A 3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられている一方で、大当たり用変動パターン種別決定テーブル132FではスーパーC A 3-3の変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられていない。このように、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第4確変」、「突確」のいずれかに決定された場合に着目して、パチンコ遊技機1における遊技状態に応じて選択される大当たり用変動パターン種別決定テーブル132A、132F（「通常」または「第3確変」のときに選択）、大当たり用変動パターン種別決定テーブル132B、132G（「第1確変」のときに選択）、大当たり用変動パターン種別決定テーブル132C、132H（「第2確変」のときに選択）、大当たり用変動パターン種別決定テーブル132D、132I（「第4確変」のときに選択）、大当たり用変動パターン種別決定テーブル132E、132J、132M（「突確」のときに選択）を互いに比較すると、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて各変動パターン種別に対する変動パターン種別判定用の乱数値MR3の割当てが異なっており、また、遊技状態に応じて異なる変動パターン種別に対して変動パターン種別判定用の乱数値MR3が割り当てられることがある。これにより、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態や時短状態であるか確変状態であるかなどに応じて、異なる変動パターン種別に決定することが可能となり、同一の変動パターン種別に決定される割合を異ならせることができる。

20

30

【0140】

ROMが記憶する決定テーブルには、図15（A）～（C）に示すリーチ決定テーブル134A～134Cが含まれている。リーチ決定テーブル134A～134Cは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを、リーチ判定用の乱数値に基づいて判定するために参照されるテーブルである。各リーチ決定テーブル134A～134Cは、例えば図15（D）に示すようなテーブル選択設定に従い、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態及び時短状態のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。各リーチ決定テーブル134A～134Cは、リーチ判定用の乱数値を、非リーチH A 1-1～非リーチH A 1-5、非リーチH B 1-1、非リーチH B 1-2、非リーチH C 1-1、非リーチH C 1-2といったリーチ状態としない旨の判定結果や、リーチH A 2-1～リーチH A 2-3、リーチH B 2-1、リーチH C 2-1といったリーチ状態とする旨の判定結果の

40

50

いずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0141】

ここで、例えば図15(A)に示すリーチ決定テーブル134Aの設定では、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値のうち「1」～「204」の範囲の値を非リーチHA1-1の判定結果に割り当てる一方で「205」～「239」の範囲の値をリーチHA2-1の判定結果に割り当てる。また、合計保留記憶数が「1」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち非リーチHA1-1に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「217」の範囲の値を、非リーチHA1-2の判定結果に割り当てる。さらに、合計保留記憶数が「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち非リーチHA1-1や非リーチHA1-2に割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「220」の範囲の値を、非リーチHA1-3の判定結果に割り当てる。合計保留記憶数が「3」または「4」である場合や「5」～「8」のいずれかである場合のそれぞれに対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち非リーチHA1-1～非リーチHA1-3の判定結果のそれぞれに割り当てる乱数値の個数よりも多い「1」～「230」の範囲の値を、非リーチHA1-4や非リーチHA1-5の判定結果に割り当てる。このような設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「3」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされる割合が低くなる。そして、「非リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「リーチ」に対応した変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0142】

ROMが記憶する決定テーブルには、図16(A)～(C)に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル135A～135Cが含まれている。リーチ用変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とする旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、リーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1といったリーチ状態とする旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、リーチHA2-1～リーチHA2-3の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル135Aが使用テーブルとして選択され、リーチHB2-1の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル135Bが使用テーブルとして選択され、リーチHC2-1の判定結果に応じてリーチ用変動パターン種別決定テーブル135Cが使用テーブルとして選択される。各リーチ用変動パターン種別決定テーブル135A～135Cは、リーチ状態とする旨の判定結果がリーチHA2-1～リーチHA2-3、リーチHB2-1、リーチHC2-1のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、ノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0143】

ここで、例えば図16(A)に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル135Aの設定では、リーチHA2-1の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「128」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる一方で、それ以外の乱数値をスーパーCA2-2やスーパーCA2-3の変動パターン種別に割り当てる。また、リーチHA2-2の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「170」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる。さらに、リーチHA2-3の判定結果に対応して、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち「1」～「182」の範囲の値をノーマルCA2-1の変動パターン種別に割り当てる。リーチHA2-1の判定結果は、図15(A)

に示すリーチ決定テーブル134Aの設定により、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値が割り当てられている。リーチHA2-2の判定結果は、合計保留記憶数が「1」である場合や「2」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2が割り当てられている。リーチHA2-3の判定結果は、合計保留記憶数が「3」、「4」のいずれかである場合や「5」～「8」のいずれかである場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2が割り当てられている。これらの設定により、合計保留記憶数が所定数（例えば「1」）以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、「ノーマル」のリーチ演出が実行されるノーマルCA2-1の変動パターン種別に決定される割合が高くなる。そして、「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間が「ノーマル」以外のリーチ演出を実行する変動パターンにおける平均的な特図変動時間に比べて短くなるように設定されていれば、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0144】

ROMが記憶する決定テーブルには、図17（A）～（C）に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136A～136Cが含まれている。非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136A～136Cは、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定がなされたときに、変動パターン種別を、変動パターン種別判定用の乱数値MR3に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136A～136Cは、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2といったリーチ状態としない旨の判定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、非リーチHA1-1～非リーチHA1-5の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136Aが使用テーブルとして選択され、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136Bが使用テーブルとして選択され、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2の判定結果に応じて非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136Cが使用テーブルとして選択される。各非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136A～136Cは、リーチ状態としない旨の判定結果が非リーチHA1-1～非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1、非リーチHC1-2のいずれであるかに応じて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3を、非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3の変動パターン種別のいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0145】

ROMが記憶する決定テーブルには、図18、図19（A）及び（B）、図20に示す当り変動パターン決定テーブル137A～137Dが含まれている。当り変動パターン決定テーブル137A～137Dは、可変表示結果を「大当り」とする旨の判定がなされたときに、大当り種別や変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各当り変動パターン決定テーブル137A～137Dは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別をノーマルCA3-1、スーパーCA3-2～スーパーCA3-8のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル137Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をスーパーCB3-1～スーパーCB3-5のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル137Bが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA4-1～特殊CA4-3、特殊CB4-1、特殊CB4-2、特殊CC4-1～特殊CC4-3のいずれかとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル137Cが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別を特殊CA5-1、特殊CA5-2、特殊CB5-1、特殊CC5-1、特殊CC5-2のいずれ

10

20

30

40

50

かとする旨の決定結果に応じて当り変動パターン決定テーブル137Dが使用テーブルとして選択される。各当り変動パターン決定テーブル137A～137Dは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、演出図柄の可変表示結果が「大当り」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0146】

ここで、図18に示す当り変動パターン決定テーブル137Aの設定では、ノーマルCA3-1の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルPA2-5～ノーマルPA2-8といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCA3-2の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPA4-1～スーパーPA4-5といったリーチ演出α1を実行する変動パターンや、スーパーPA4-6～スーパーPA4-10といったリーチ演出α2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCA3-3やスーパーCA3-4の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB4-1～スーパーPB4-5、スーパーPC4-1、スーパーPD1-1、スーパーPD1-2といったリーチ演出β1を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCA3-5の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPA5-1～スーパーPA5-5といったリーチ演出α3を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCA3-6の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB5-1～スーパーPB5-5、スーパーPE1-1、スーパーPE1-2といった確変大当り確定の演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCA3-7の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPC4-1、スーパーPC4-2といった「発展チャンス目」の特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCA3-8の変動パターン種別となる場合に対応して、PF1-1といったリーチ演出β3を実行する変動パターンや、PF1-2、PF1-3といったルーレットチャンスの演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

【0147】

また、図19(A)に示す当り変動パターン決定テーブル137Bの設定では、スーパーCB3-1の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB4-1～スーパーPB4-5といったリーチ演出β1を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCB3-2の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPD1-1、スーパーPD1-2といったリーチ演出β1とルーレットの演出とを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCB3-3の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB5-1～スーパーPB5-5といったリーチ演出β2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、スーパーCB3-4の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPC4-1、スーパーPC4-2といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。スーパーCB3-5の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPE1-1、スーパーPE1-2といったリーチ演出β2とルーレットの演出とを実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。

【0148】

このような設定により、例えば図13及び図14に示す大当り用変動パターン種別決定テーブル132A～132Mを参照して、ノーマルCA3-1の変動パターン種別とするか、それ以外の変動パターン種別とするかを決定することで、「ノーマル」のリーチ演出を実行するか否かを決定することができる。そして、ノーマルCA3-1の変動パターン種別が決定された場合には、図18に示す当り変動パターン決定テーブル137Aを参照

して、ノーマルPA2-5～ノーマルPA2-8の変動パターンの中のいずれかに決定することで、「滑り」の特定演出を実行するか否かを決定することができる。

【0149】

また、ノーマルCA3-1以外の変動パターン種別として、例えばスーパーCA3-2の変動パターン種別が決定された場合には、図18に示す当り変動パターン決定テーブル137Aを参照して、スーパーPA4-1～スーパーPA4-10の変動パターンの中のいずれかに決定することで、特定演出を実行するか否かと、「滑り」、「擬似連」、「イントロ」のいずれの特定演出を実行するかと、例えば「擬似連」の特定演出における全再変動表示動作の実行回数などといった特定演出の種類とを決定することができる。1段階目の演出表示で大当り組合せとなる演出図柄が停止表示（仮停止表示も含む）される演出図柄が出現するリーチ演出α1を実行するか、2段階目の演出表示で大当り組合せとなる演出図柄が停止表示（仮停止表示も含む）される演出図柄が出現するリーチ演出α2を実行するかを決定することができる。

10

【0150】

ただし、大当り種別が「第2確変」である場合には、リーチ演出の種類に関わりなく、確変大当り確定の演出を一定の割合で出現させるために、例えば「発展チャンス目」の特定演出を実行する変動パターン種別（例えばスーパーCA3-7やスーパーCB3-4の変動パターン種別など）が設けられている。

【0151】

図19(B)に示す当り変動パターン決定テーブル137Cの設定では、特殊CA4-1の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG1-1、特殊PG1-2、特殊PG1-6、特殊PG2-1、特殊PG2-2といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、特殊CA4-2の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG1-3といった全再変動表示動作が2回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊PG1-4といった全再変動表示動作が3回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン、特殊PG3-1といった突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。これに対して、特殊CA4-3の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG1-5といった全再変動表示動作が1回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊PG3-1といった突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、特殊CB4-1の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG2-1といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。特殊CB4-2の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG3-2、特殊PG3-3といった、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、特殊CC4-1の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG1-1、特殊PG1-2、特殊PG1-6、特殊PG2-1、特殊PG2-2といった変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。特殊CC4-2の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG1-3といった全再変動表示動作が2回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊PG1-4といった全再変動表示動作が3回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン、特殊PG3-1といった突確チャンス目TC1～TC4のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。これに対して、特殊CC4-3の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊PG1-5といった全再変動表示動作が1回行

20

30

40

50

われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊 P G 3-1 といった突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンなどの、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。

【0152】

また、図 20 に示す当り変動パターン決定テーブル 137 D の設定では、特殊 C A 5-1 の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊 P H 1-3 といった全再変動表示動作が 2 回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊 P H 1-4 といった全再変動表示動作が 3 回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターン、特殊 P H 3-1 といった突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。これに対して、特殊 C A 5-2 の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊 P H 1-5 といった全再変動表示動作が 1 回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊 P H 3-1 といった突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。また、特殊 C B 5-1 の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊 P H 3-2、特殊 P H 3-3 といった、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。特殊 C C 5-1 の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊 P H 1-3 といった全再変動表示動作が 2 回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊 P H 1-4 といった全再変動表示動作が 3 回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊 P H 3-1 といった突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。これに対して、特殊 C C 5-2 の変動パターン種別となる場合に対応して、特殊 P H 1-5 といった全再変動表示動作が 1 回行われる「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンや、特殊 P H 3-1 といった突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる演出図柄を停止表示する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値 M R 4 が割り当てられている。

【0153】

ここで、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第 4 確変」である場合には、遊技状態と合計保留記憶数とから、変動パターン種別が決定される。これに対して、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合には、変動パターン種別判定用の乱数値 M R 3 の割当てにより、遊技状態と合計保留記憶数とにより異なる割合で、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合にのみ使用される複数種類の変動パターン種別のいずれかが決定される。ここで、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターン種別に対応する変動パターンでは、「擬似連」の特定演出や、ルーレットチャンス演出、突確チャンス目 T C 1 ~ T C 4 のいずれかとなる演出図柄を仮停止表示しそこから発展する演出のいずれかが実行される。

【0154】

このような設定により、例えば図 13 及び図 14 に示す大当たり用変動パターン種別決定テーブル 132 D、132 E、132 I ~ 132 M を参照して、合計保留記憶数に対応する変動パターン種別を決定した後、図 19 (B) に示す当り変動パターン決定テーブル 137 C、137 D を参照して、変動パターンを決定することで、「擬似連」の特定演出を実行するか否かを決定することができる。すなわち、合計保留記憶数に対応して、全再変動表示動作の実行回数を決定することができる。すなわち、合計保留記憶数が「0」~「4」である場合において、「擬似連」の特定演出を実行することが決定されたときには、全再変動表示動作の実行回数として、2 回及び 3 回のいずれかが決定される。これに対して、合計保留記憶数が「5」~「8」である場合において、「擬似連」の特定演出を実行することが決定されたときには、全再変動表示動作の実行回数として、1 回が決定される。

【0155】

ここで、図19(B)に示す当り変動パターン決定テーブル137Cを参照して決定される変動パターンと、図20に示す当り変動パターン決定テーブル137Dを参照して決定される変動パターンとでは、見た目の演出態様が同一の演出動作が実行される。すなわち、特殊PH1-3の変動パターンは、特殊PG1-3の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には全再変動表示動作を2回実行した後に非リーチ組合せとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊PH1-4の変動パターンは、特殊PG1-4の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には全再変動表示動作を3回実行した後に非リーチ組合せとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊PH1-5の変動パターンは、特殊PG1-5の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には全再変動表示動作を1回実行した後に非リーチ組合せとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊PH3-1の変動パターンは、特殊PG3-1の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には変動表示を開始してから所定期間経過後に突確チャンス目TC1~TC4のいずれかとなる演出図柄を仮停止表示し、その後、突確演出を開始する。特殊PH3-2の変動パターンは、特殊PG3-2の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には変動表示の開始後に特定演出が実行されることなくリーチ状態となり、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択し、その後、突確演出を開始する。特殊PH3-3の変動パターンは、特殊PG3-3の変動パターンと変動態様が同一で、具体的には変動表示の開始後に「滑り」の特定演出が実行された後にリーチ状態となり、その後に発展する演出を複数種類のうちから選択するルーレットチャンス演出を実行するとともに、発展する演出として突確演出を選択し、その後、突確演出を開始する。

10

20

【0156】

また、図19(B)に示す当り変動パターン決定テーブル137Cのうち可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「突確」である場合にのみ使用される変動パターン種別の設定と、図20に示す当り変動パターン決定テーブル137Dの設定とでは、見た目の演出態様が同一の演出動作を実行する変動パターンに対して割り当てられている変動パターン判定用の乱数値MR4の範囲が同一となっている。すなわち、当り変動パターン決定テーブル137Cの設定では、通常状態中に大当り種別が「突確」に決定され、合計保留記憶数が「0」~「4」のいずれかであるときに選択される特殊CA4-2の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4のうち「1」~「45」の範囲の値が特殊PG1-3の変動パターンに割り当てられ、「46」~「101」の範囲の値が特殊PG1-4の変動パターンに割り当てられ、「102」~「251」の範囲の値が特殊PG3-1の変動パターンに割り当てられている。これに対して、当り変動パターン決定テーブル137Dの設定では、通常状態中に大当り種別が「第4確変」に決定され、合計保留記憶数が「0」~「4」のいずれかであるときに選択される特殊CA5-1の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4のうち「1」~「45」の範囲の値が特殊PG1-3と同様の変動態様となる特殊PH1-3の変動パターンに割り当てられ、「46」~「101」の範囲の値が特殊PG1-4と同様の変動態様となる特殊PH1-4の変動パターンに割り当てられ、「102」~「251」の範囲の値が特殊PG3-1と同様の変動態様となる特殊PG3-1の変動パターンに割り当てられている。

30

40

【0157】

加えて、特殊CA4-3と特殊CA5-2の変動パターン種別（ともに通常状態中で合計保留記憶数が「5」~「8」のいずれかであるときに選択される変動パターン種別）、特殊CB4-2と特殊CB5-1の変動パターン種別（ともに確変状態であるときに選択される変動パターン種別）、特殊CC4-2と特殊CC5-1（ともに時短状態中で合計保留記憶数が「0」~「4」のいずれかであるときに選択される変動パターン種別）、特殊CC4-3と特殊CC5-2の変動パターン種別（ともに時短状態中で合計保留記憶数が「5」~「8」のいずれかであるときに選択される変動パターン種別）についても、同

50

様の変動態様となる変動パターンに対して割り当てられている変動パターン判定用の乱数値MR 4の範囲が同一となっている。これにより、例えば「擬似連」の特定演出における全再変動表示動作の実行回数が0回であるか、2回であるか、3回であるかなどといった変動態様の違いから、遊技者は大当たり種別が「突確」であるか「第4確変」であるかを予測することが困難となり、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態になったことに対して、より意外性を感じさせられることができる。

【0158】

なお、変動態様の違いから、遊技者に大当たり種別が「突確」であるか「第4確変」であるかを予測させないような設定であればよく、同様の変動態様となる複数の変動パターンのうちの各変動パターンに決定される割合が略同一となるような設定であれば、変動パターン判定用の乱数値MR 4の範囲を完全に同一にする必要はない。一例として、大当たり種別が「突確」と決定されたときには変動パターン種別判定用の乱数値MR 3の値によらず一つの変動パターン種別に決定され、その大当たり種別が「突確」である場合に使用される変動パターン種別の中に大当たり種別が「第4確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる変動パターン（例えば特殊PG 1-3、特殊PG 1-4、特殊PG 3-1）と、大当たり種別が「第4確変」と決定されたときに実行される変動態様とは異なる変動態様となる変動パターン（例えば特殊PG 1-1、特殊PG 1-2、特殊PG 1-6、特殊PG 2-1、特殊PG 2-2）とを設け、大当たり種別が「第4確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる各変動パターンの決定割合が大当たり種別が「第4確変」と決定されたときに使用される変動パターン種別（例えば特殊CA 5-1）の各変動パターンの決定割合と略同一となるような設定としてもよい。具体的には、特殊CA 4-2の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4のうち「1」～「22」の範囲の値が特殊PG 1-1の変動パターンに割り当てられ、「23」～「50」の範囲の値が特殊PG 1-2の変動パターンに割り当てられ、「50」～「67」の範囲の値が特殊PG 1-6の変動パターンに割り当てられ、「68」～「79」の範囲の値が特殊PG 2-1の変動パターンに割り当てられ、「80」～「125」の範囲の値が特殊PG 2-2の変動パターンに割り当てられ、「126」～「147」の範囲の値が特殊PG 1-3の変動パターンに割り当てられ、「148」～「175」の範囲の値が特殊PG 1-4の変動パターンに割り当てられ、「176」～「251」の範囲の値が特殊PG 3-1の変動パターンに割り当てられているように設定されているものとする。このような設定の場合、大当たり種別が「第4確変」と決定されたときに実行される変動態様と同様の変動態様となる各変動パターン（例えば特殊PG 1-3、特殊PG 1-4、特殊PG 3-1）の中で、特殊PG 1-3に決定される割合は約17%、特殊PG 1-4に決定される割合は約22%、特殊PG 3-1に決定される割合は約60%となる。これに対して、特殊CA 5-1の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4のうち「1」～「45」の範囲の値が特殊PH 1-3の変動パターンに割り当てられ、「46」～「101」の範囲の値が特殊PH 1-4の変動パターンに割り当てられ、「102」～「251」の範囲の値が特殊PH 3-1の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、大当たり種別が「第4確変」と決定されたときの各変動パターンの中で、特殊PG 1-3の変動態様と同様の変動態様となる特殊PH 1-3に決定される割合は約18%、特殊PG 1-4の変動態様と同様の変動態様となる特殊PH 1-4に決定される割合は約22%、特殊PG 3-1の変動態様と同様の変動態様となる特殊PH 3-1に決定される割合は約60%となる。このように、大当たり種別が「突確」である場合に使用される変動パターン種別と、特殊CA 5-1の変動パターン種別とでは、特殊PG 1-3、特殊PG 1-4、特殊PG 3-1のそれぞれと、特殊PH 1-3、特殊PH 1-4、特殊PH 3-1のそれぞれとに割り当てられている変動パターン判定用の乱数値MR 4の範囲は異なるものの、変動パターン判定用の乱数値MR 4が割り当てられている割合は略同一となっている。このようにしても、変動態様の違いから、遊技者は大当たり種別が「突確」であるか「第4確変」であるかを予測することが困難となるため、突確見せ掛け15ラウンド大当たり状態になったことに対して、より意外性を感じさせられるこ

10

20

30

40

50

とができる。

【0159】

ROMが記憶する決定テーブルには、図21及び図22に示すハズレ変動パターン138A、138Bが含まれている。ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bは、可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定がなされたときに、リーチ状態とするか否かや変動パターン種別の決定結果などに応じて、変動パターンを、変動パターン判定用の乱数値MR4に基づいて複数種類のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。各ハズレ変動パターン決定テーブル138A、138Bは、変動パターン種別の決定結果に応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、変動パターン種別を非リーチCA1-1～非リーチCA1-4、非リーチCB1-1～非リーチCB1-3、非リーチCC1-1～非リーチCC1-3のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル138Aが使用テーブルとして選択され、変動パターン種別をノーマルCA2-1、スーパーCA2-2、スーパーCA2-3、スーパーCB2-1、スーパーCB2-2のいずれかとする旨の決定結果に応じてハズレ変動パターン決定テーブル138Bが使用テーブルとして選択される。ハズレ変動パターン決定テーブル138Aは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「非リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。ハズレ変動パターン決定テーブル138Bは、変動パターン種別に応じて、変動パターン判定用の乱数値MR4を、演出図柄の可変表示結果が「ハズレ」であり可変表示態様が「リーチ」である場合に対応した複数種類の変動パターンのいずれかに割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0160】

ここで、図21に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Aの設定では、非リーチCA1-4や非リーチCC1-2といった非リーチの変動パターン種別となる場合に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-7といった特定演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR4が割り当てられている。また、非リーチCB1-2の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR4のうち、「1」～「100」の範囲の値が「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する非リーチPA1-7の変動パターンに割り当てられている。このような設定により、演出図柄の可変表示結果を「ハズレ」とする旨の判定、及び、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態としない旨の判定に対応して、非リーチPA1-4～非リーチPA1-7の変動パターンのいずれかとする決定を行い、特定演出となる演出動作を実行することができる。

【0161】

そして、非リーチCA1-4の変動パターン種別に対しては、図17(A)に示す非リーチ用変動パターン種別決定テーブル136Aにおいて、変動パターン種別判定用の乱数値MR3のうち、非リーチHA1-1に対応して「217」～「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチHA1-2に対応して「230」～「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチHA1-3に対応して「231」～「241」の範囲の値が割り当てられており、非リーチHA1-4と非リーチHA1-5のそれぞれに対応して「237」～「241」の範囲の値が割り当てられている。ここで、非リーチHA1-1の判定結果に対しては、図15(A)に示すリーチ決定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「0」である場合に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「204」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-2の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「1」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「217」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-3の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「2」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR2-2のうち「1」～「220」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA1-4の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「3」、「4」に対応して、リーチ

判定用の乱数値MR 2-2のうち「1」～「230」の範囲の値が割り当てられている。非リーチHA 1-5の判定結果に対しては、リーチ決定テーブル134Aにおいて、合計保留記憶数が「5」～「8」に対応して、リーチ判定用の乱数値MR 2-2のうち「1」～「30」の範囲の値が割り当てられている。したがって、合計保留記憶数が「1」や「2」である場合には、合計保留記憶数が「0」である場合に比べて、非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。また、合計保留記憶数が「3」、「4」あるいは「5」～「8」のいずれかである場合には、合計保留記憶数が「0」である場合や、「1」または「2」である場合に比べて、非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなる。

【0162】

図8に示す変動パターンの一例では、特定演出が実行されない非リーチPA 1-1の変動パターンにおける特図変動時間が5.75秒であり、非リーチPA 1-2の変動パターンにおける特図変動時間が3.75秒であり、非リーチPA 1-3の変動パターンにおける特図変動時間が1.50秒である。これに対して、「滑り」の特定演出が実行される非リーチPA 1-4の変動パターンにおける特図変動時間は8.25秒であり、「擬似連」の特定演出が実行される非リーチPA 1-5の変動パターンにおける特図変動時間は16.70秒であり、「イントロ」の特定演出が実行される非リーチPA 1-6の変動パターンにおける特図変動時間は10.20秒であり、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される非リーチPA 1-7の変動パターンにおける特図変動時間は9.25秒である。すなわち、「非リーチ」に対応して特定演出が実行される変動パターンにおける特図変動時間はいずれも、特定演出が実行されない変動パターンにおける特図変動時間に比べて長くなっている。そして、合計保留記憶数が「1」以上である場合には、「0」である場合に比べて特定演出を実行する非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなっており、また、合計保留記憶数が「3」以上である場合には、「3」未満である場合に比べて非リーチCA 1-4の変動パターン種別に決定される割合が低くなっている。こうして、合計保留記憶数が所定数以上であるときには、所定数未満であるときに比べて、平均的な特図変動時間を短縮することができる。

【0163】

図22に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Bの設定では、ノーマルCA 2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、ノーマルPA 2-1～ノーマルPA 2-4といった「ノーマル」のリーチ演出を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR 4が割り当てられている。また、スーパーCA 2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPA 3-1～スーパーPA 3-4といったリーチ演出α1を実行する変動パターンや、スーパーPA 3-5～スーパーPA 3-8といったリーチ演出α2を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR 4が割り当てられている。スーパーCA 2-3やスーパーCB 2-1の変動パターン種別となる場合に対応して、スーパーPB 3-1～スーパーPB 3-5といったリーチ演出β1を実行する変動パターンに、変動パターン判定用の乱数値MR 4が割り当てられている。

【0164】

加えて、例えばスーパーPA 3-4、スーパーPA 3-5、スーパーPA 3-9、スーパーPA 3-10、スーパーPB 3-4、スーパーPB 3-5の変動パターンのように、「擬似連」の特定演出を実行する変動パターンについては、擬似連変動が行われた後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により変動パターン種別が分類されている。すなわち、スーパーPA 3-4、スーパーPA 3-5の変動パターンは、リーチ演出α1を実行する変動パターンであることから、図22に示すハズレ変動パターン決定テーブル138Bにおいて、スーパーCA 2-2の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4が割り当てられている。スーパーPA 3-9、スーパーPA 3-10の変動パターンは、リーチ演出α2を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル138Bにおいて、スーパーCA 2-2の変動パターン種別となる場合に対応して

、変動パターン判定用の乱数値MR 4 が割り当てられている。スーパーPB 3-4、スーパーPB 3-5 の変動パターンは、リーチ演出β 1 を実行する変動パターンであることから、ハズレ変動パターン決定テーブル1 3 8 Bにおいて、スーパーCA 2-3 やスーパーCB 2-1 の変動パターン種別となる場合に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4 が割り当てられている。

【0 1 6 5】

そして、ノーマルCA 2-1 やスーパーCA 2-2 の変動パターン種別に対しては、図1 6 (A) ~ (C) に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A ~ 1 3 5 C のいずれにおいても、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3 が割り当てられている。また、スーパーCA 2-3 の変動パターン種別に対しては、図1 6 (A) 及び (C) に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A、1 3 5 C において、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3 が割り当てられている。スーパーCB 2-1 の変動パターン種別に対しては、図1 6 (B) に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル1 3 5 B において、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3 が割り当てられている。このように、図1 6 (A) ~ (C) に示すリーチ用変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A ~ 1 3 5 C では、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータ（決定用データ）が構成されている。また、リーチ用変動パターン種別決定テーブル1 3 5 A ~ 1 3 5 C では、「擬似連」の特定演出を実行した後に演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となったことに基づいて実行されるリーチ演出における演出動作の種類により分類された変動パターン種別のいずれかに決定できるように、テーブルデータが構成されている。

【0 1 6 6】

このように、変動パターンの決定は、変動パターン種別を決定してからなされるというように2 段階にわたって行われ、リーチ演出の決定は、1 段階目の変動パターン種別に含めて行われるので、リーチ演出以外の様々な演出を行う場合でも、開発段階で特定のリーチ演出の出現率を変更する際には、変動パターン種別判定用の乱数値MR 3 の振分を変更するのみでよく、開発しやすくなる。

【0 1 6 7】

また、図1 8 に示す当り変動パターン決定テーブル1 3 7 A の設定では、スーパーCA 3-2 の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4 のうち、「1」~「3」の範囲の値が特定演出を実行しないスーパーPA 4-1 の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値MR 4 のうち、「4」~「1 1」の範囲の値が「滑り」の特定演出を実行するスーパーPA 4-2 の変動パターンに割り当てられており、「1 2」~「2 1」の範囲の値が「イントロ」の特定演出を実行するスーパーPA 4-3 の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値MR 4 のうち、「2 2」~「3 4」の範囲の値が、全再変動表示動作を2 回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA 4-4 の変動パターンに割り当てられており、「3 5」~「5 2」の範囲の値が、全再変動表示動作を3 回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA 4-5 の変動パターンに割り当てられている。これに対して、図2 2 に示すハズレ変動パターン決定テーブル1 3 8 B の設定では、スーパーCA 2-2 の変動パターン種別に対応して、変動パターン判定用の乱数値MR 4 のうち、「1」~「6 6」の範囲の値が特定演出を実行しないスーパーPA 3-1 の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値MR 4 のうち、「6 7」~「1 2 0」の範囲の値が「滑り」の特定演出を実行するスーパーPA 3-2 の変動パターンに割り当てられており、「1 2 1」~「1 6 1」の範囲の値が「イントロ」の特定演出を実行するスーパーPA 3-3 の変動パターンに割り当てられている。変動パターン判定用の乱数値MR 4 のうち、「1 6 2」~「1 9 3」の範囲の値が、全再変動表示動作を2 回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA 3-4 の変動パターンに割り当てられており、「1 9 4」~「2 0 3」の範囲の値が、全再変動表示動作を3 回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA 3-

5の変動パターンに割り当てられている。

【0168】

このように、可変表示結果が「大当たり」である場合には、特定演出を実行しないスーパーPA4-1の変動パターンに決定される割合が、特定演出を実行するスーパーPA4-2～スーパーPA4-5のいずれかの変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、特定演出を実行しないスーパーPA3-1の変動パターンに決定される割合が、特定演出を実行するスーパーPA3-2～スーパーPA3-5のいずれかの変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。このような設定により、リーチ演出α1が実行される場合において、特定演出が実行されるときの方が、特定演出が実行されないときよりも信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）を高くすることができる。

10

【0169】

また、可変表示結果が「大当たり」である場合には、「イントロ」の特定演出を実行するスーパーPA4-3の変動パターンに決定される割合が、「滑り」の特定演出を実行するスーパーPA4-2の変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。全再変動表示動作を2回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA4-4の変動パターンに決定される割合は、「イントロ」の特定演出を実行するスーパーPA4-3の変動パターンに決定される割合よりも高くなっている。全再変動表示動作を3回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA4-5の変動パターンに決定される割合は、全再変動表示動作が2回行われるときよりも高くなっている。これに対して、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、「イントロ」を実行するスーパーPA3-3の変動パターンに決定される割合が、「滑り」の特定演出を実行するスーパーPA3-2の変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。全再変動表示動作を2回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA3-4の変動パターンに決定される割合は、「イントロ」を実行するスーパーPA3-3の変動パターンに決定される割合よりも低くなっている。全再変動表示動作を3回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA3-5の変動パターンに決定される割合は、全再変動表示動作が2回行われるときよりも低くなっている。このような設定により、「滑り」の特定演出が実行されるときよりも、「イントロ」の特定演出が実行されるときの方が、信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）を高く、また、「イントロ」の特定演出が実行されるときよりも、「擬似連」の特定演出が実行されるときの方が、信頼度を高くすることができる。

20

30

【0170】

さらに、可変表示結果が「大当たり」である場合には、全再変動表示動作を2回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA4-4の変動パターンに決定される割合よりも、全再変動表示動作を3回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA4-5の変動パターンに決定される割合の方が高くなっているのに対し、可変表示結果が「ハズレ」である場合には、全再変動表示動作を2回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA3-4の変動パターンに決定される割合よりも、全再変動表示動作を3回行う「擬似連」の特定演出を実行するスーパーPA3-5の変動パターンに決定される割合の方が低くなっている。このような設定により、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、全再変動表示動作が2回行われるときよりも、全再変動表示動作が3回行われるときの方が信頼度（可変表示結果が「大当たり」となる可能性）を高くすることができる。

40

【0171】

なお、リーチ演出の種類に対応して、特定演出の実行の有無や、特定演出の種類、「擬似連」の特定演出における全変動表示動作の実行回数に対する変動パターン判定用の乱数値MR4の割り当てを異ならせて設定することにより、特定演出の実行の有無や、特定演出の種類、「擬似連」の特定演出における全変動表示動作の実行回数によって特定のリーチ演出が実行される信頼度を異ならせてもよい。

【0172】

50

遊技制御用マイクロコンピュータ560が備えるRAM102には、パチンコ遊技機1における遊技の進行などを制御するために用いられる各種のデータを保持する領域として、例えば図23に示すような遊技制御用データ保持エリア150が設けられている。図23に示す遊技制御用データ保持エリア150は、第1特図保留記憶部151Aと、第2特図保留記憶部151Bと、始動データ記憶部151Cと、遊技制御フラグ設定部152と、遊技制御タイマ設定部153と、遊技制御カウンタ設定部154と、遊技制御バッファ設定部155とを備えている。

【0173】

第1特図保留記憶部151Aは、普通入賞球装置6Aが形成する第1始動入賞口に遊技球が入賞して第1始動条件は成立したが第1開始条件は成立していない特図ゲーム（第1特別図柄表示装置4Aによる第1特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第1特図保留記憶部151Aは、第1始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第1始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された大当たり判定用乱数値を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

10

【0174】

第2特図保留記憶部151Bは、普通可変入賞球装置6Bが形成する第2始動入賞口に遊技球が入賞して第2始動条件は成立したが第2開始条件は成立していない特図ゲーム（第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲーム）の保留データを記憶する。一例として、第2特図保留記憶部151Bは、第2始動入賞口への入賞順に保留番号と関連付けて、その入賞による第2始動条件の成立に基づいてCPU103により乱数回路104等から抽出された大当たり判定用乱数値を示す数値データや大当たり種別判定用の乱数値を示す数値データを保留データとし、その数が所定の上限値（例えば「4」）に達するまで記憶する。

20

【0175】

始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口と第2始動入賞口のいずれに遊技球が入賞したかを示す始動データを、各遊技球の入賞順を特定可能として記憶する。一例として、始動データ記憶部151Cは、第1始動入賞口への入賞に対応した「第1」の始動データ、あるいは、第2始動入賞口への入賞に対応した「第2」の始動データを、各遊技球の入賞順に従った保留番号と関連付けて記憶する。

30

【0176】

遊技制御フラグ設定部152には、パチンコ遊技機1における遊技の進行状況などに応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、遊技制御フラグ設定部152には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御フラグ設定部152に、特図プロセスフラグ、普図プロセスフラグ、大当たりフラグ、確変フラグ、時短フラグ、大当たり開始時フラグなどが設けられている。

【0177】

遊技制御タイマ設定部153には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられる各種のタイマが設けられている。例えば、遊技制御タイマ設定部153には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御タイマ設定部153に、遊技制御プロセスタイマ、特図変動タイマ、普図変動タイマなどが設けられている。

40

【0178】

遊技制御プロセスタイマは、例えば大当たり遊技状態の進行を制御するための時間などを、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態の進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、遊技制御プロセスタイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、遊技制御プロセスタイマは、大当たり遊技状態

50

の開始時点といった、所定時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0179】

特図変動タイマは、特図ゲームの実行時間である特図変動時間といった特図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、特図変動タイマは、特図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、特図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、特図変動タイマは、特図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

10

【0180】

普図変動タイマは、普図ゲームの実行時間である普図変動時間といった普図ゲームの進行を制御するための時間を、主基板31の側にて計測するためのものである。具体的な一例として、普図変動タイマは、普図ゲームの進行を制御するために計測する時間に対応したタイマ値を示すデータを、普図変動タイマ値として記憶し、定期的にカウントダウンするダウンカウンタとして用いられる。あるいは、普図変動タイマは、普図ゲームの開始時点からの経過時間に対応したタイマ値を示すデータを記憶し、定期的にカウントアップするアップカウンタとして用いられてもよい。

【0181】

遊技制御カウンタ設定部154には、パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるカウント値を計数するためのカウンタが複数種類設けられている。例えば、遊技制御カウンタ設定部154には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御カウンタ設定部154に、ランダムカウンタ、第1保留記憶数カウンタ、第2保留記憶数カウンタ、合計保留記憶数カウンタ、ラウンド数カウンタ、入賞個数カウンタなどが設けられている。

20

【0182】

遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタは、遊技の進行を制御するために用いられる乱数値を示す数値データの一部を、乱数回路503とは別個に、CPU103がソフトウェアにより更新可能にカウントするためのものである。例えば、遊技制御カウンタ設定部154のランダムカウンタには、各種乱数値（ランダム2-1、2-2、3、4、5、6）を示す数値データが、ランダムカウント値として記憶され、CPU103によるソフトウェアの実行に応じて、定期的あるいは不定期に、各乱数値を示す数値データが更新される。

30

【0183】

第1保留記憶数カウンタは、第1特図保留記憶部151Aにおける保留データの数である第1保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第1保留記憶数カウンタには、第1保留記憶数に対応したカウント値データが、第1保留記憶数カウント値として記憶され、第1保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。第2保留記憶数カウンタは、第2特図保留記憶部151Bにおける保留データの数である第2保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、第2保留記憶数カウンタには、第2保留記憶数に対応したカウント値データが、第2保留記憶数カウント値として記憶され、第2保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。合計保留記憶数カウンタは、第1保留記憶数と第2保留記憶数とを合計した合計保留記憶数をカウントするためのものである。例えば、合計保留記憶数カウンタには、合計保留記憶数に対応したカウント値データが、合計保留記憶数カウント値として記憶され、合計保留記憶数の増減に対応して更新（例えば1加算あるいは1減算）される。

40

【0184】

ラウンド数カウンタは、大当たり遊技状態におけるラウンドの実行回数などをカウントするためのものである。例えば、ラウンド数カウンタには、大当たり遊技状態の開始時にカウント初期値「1」を示すデータが、ラウンド数カウント値として設定される。そして、1

50

回のラウンドが終了して次のラウンドが開始されるときに、ラウンド数カウント値が1加算されて更新される。入賞個数カウンタは、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするためのものである。例えば、入賞個数カウンタには、ラウンド開始毎にカウント初期値「0」を示すデータが、入賞個数カウント値として設定される。そして、大入賞口への遊技球が入賞するごとに、入賞個数カウント値が1加算されて更新される。

【0185】

遊技制御バッファ設定部155パチンコ遊技機1における遊技の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、遊技制御バッファ設定部155には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。この実施の形態では、遊技制御バッファ設定部155に、送信コマンドバッファ、変動特図指定バッファ、大当たり種別バッファなどが設けられている。

10

【0186】

送信コマンドバッファは、主基板31からサブ側の制御基板に対して制御コマンドを送信するための設定データを一時的に格納するために用いられる。例えば、送信コマンドバッファは、複数（例えば「12」）のバッファ領域を備えて構成され、送信する制御コマンドに対応したコマンドテーブルのROMにおける記憶アドレスを示す設定データなどが、各バッファ領域に格納される。また、送信コマンドバッファにおいて設定データの書込や読出を行うバッファ領域は、送信コマンドポインタなどによって指定され、複数のバッファ領域をリングバッファとして使用することができるよう構成されていけばよい。

【0187】

20

変動特図指定バッファには、第1特別図柄表示器8aによる第1特図を用いた特図ゲームと、第2特別図柄表示器8bによる第2特図を用いた特図ゲームのうち、いずれの特図ゲームが実行されるかを示すバッファ値が格納される。一例として、第1特別図柄表示装置8aによる第1特図を用いた特図ゲームが実行されることに伴って、変動特図指定バッファの値（変動特図指定バッファ値）が「1」に設定される。また、第2特別図柄表示装置8bによる第2特図を用いた特図ゲームが実行されることに伴って、変動特図指定バッファ値が「2」に設定される。そして、特図ゲームが終了したことなどに対応して、変動特図指定バッファ値が「0」に設定される。

【0188】

大当たり種別バッファには、可変表示結果が「大当たり」となる場合における演出図柄の可変表示態様を、「通常」、「第1確変」～「第4確変」、「突確」といった複数種類の大当たり種別のいずれに決定するかを決定結果に対応したバッファ値が格納される。一例として、図12に示すような大当たり種別決定テーブル131での設定に基づき、大当たり種別が「通常」の場合には大当たり種別バッファの値（大当たり種別バッファ値）が「00」に設定され、大当たり種別が「第1確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「01」に設定され、大当たり種別が「第2確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「02」に設定され、大当たり種別が「第3確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「03」に設定され、大当たり種別が「第4確変」の場合には大当たり種別バッファ値が「04」に設定され、大当たり種別が「突確」の場合には大当たり種別バッファ値が「05」に設定される。

30

【0189】

40

図24は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する演出制御コマンドの内容の一例を示す説明図である。図24に示す例において、コマンド80XX(H)は、特別図柄の可変表示に対応して演出表示装置9において可変表示される演出図柄の変動パターンを指定する演出制御コマンド（変動パターンコマンド）である（それぞれ変動パターンXXに対応）。つまり、図8および図9に示された使用される変動パターンのそれぞれに対して一意な番号を付した場合に、その番号で特定される変動パターンのそれぞれに対応する変動パターンコマンドがある。なお、「(H)」は16進数であることを示す。また、変動パターンを指定する演出制御コマンドは、変動開始を指定するためのコマンドでもある。従って、演出制御用マイクロコンピュータ100は、コマンド80XX(H)を受信すると、第1飾り図柄表示器9aまたは第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄可

50

変表示を開始するように制御し、演出表示装置 9 において演出図柄の変表示を開始するように制御する。

【0190】

コマンド 8C01 (H) ~ 8C07 (H) は、大当たりとするか否か、および大当たり遊技の種類を示す演出制御コマンドである。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、コマンド 8C01 (H) ~ 8C07 (H) の受信に応じて飾り図柄および演出図柄の表示結果を決定するので、コマンド 8C01 (H) ~ 8C07 (H) を表示結果特定コマンドという。

【0191】

コマンド 8D01 (H) は、第 1 特別図柄の変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 1 図柄変動指定コマンド) である。コマンド 8D02 (H) は、第 2 特別図柄の変表示 (変動) を開始することを示す演出制御コマンド (第 2 図柄変動指定コマンド) である。第 1 図柄変動指定コマンドと第 2 図柄変動指定コマンドとを特別図柄特定コマンド (または図柄変動指定コマンド) と総称することがある。なお、第 1 特別図柄の変表示を開始するのか第 2 特別図柄の変表示を開始するのかを示す情報を、変動パターンコマンドに含めるようにしてもよい。

【0192】

コマンド 8F00 (H) は、演出図柄 (および飾り図柄) の変表示 (変動) を終了して表示結果 (停止図柄) を導出表示することを示す演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) である。演出制御用マイクロコンピュータ 100 は、図柄確定指定コマンドを受信すると、演出図柄および飾り図柄の変表示 (変動) を終了して表示結果を導出表示する。

【0193】

コマンド 9000 (H) は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに送信される演出制御コマンド (初期化指定コマンド: 電源投入指定コマンド) である。コマンド 9200 (H) は、遊技機に対する電力供給が再開されたときに送信される演出制御コマンド (停電復旧指定コマンド) である。遊技制御用マイクロコンピュータ 560 は、遊技機に対する電力供給が開始されたときに、バックアップ RAM にデータが保存されている場合には、停電復旧指定コマンドを送信し、そうでない場合には、初期化指定コマンドを送信する。

【0194】

コマンド 9F00 (H) は、客待ちデモンストレーションを指定する演出制御コマンド (客待ちデモ指定コマンド) である。

【0195】

コマンド A001 ~ A003 (H) は、ファンファーレ画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の開始を指定する演出制御コマンド (大当たり開始指定コマンド、ファンファーレ指定コマンド) である。大当たり開始指定コマンドには、大当たりの種類に応じた大当たり開始 1 指定コマンド、大当たり開始指定 2 指定コマンドおよび突確開始指定コマンドがある。コマンド A1XX (H) は、XX で示す回数 (ラウンド) の大入賞口開放中の表示を示す演出制御コマンド (大入賞口開放中指定コマンド) である。A2XX (H) は、XX で示す回数 (ラウンド) の大入賞口閉鎖を示す演出制御コマンド (大入賞口開放後指定コマンド) である。

【0196】

コマンド A301 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、非確変大当たり (通常大当たり) であったことを指定する演出制御コマンド (大当たり終了 1 指定コマンド: エンディング 1 指定コマンド) である。コマンド A302 (H) は、大当たり終了画面を表示すること、すなわち大当たり遊技の終了を指定するとともに、確変大当たりであったことを指定する演出制御コマンド (大当たり終了 2 指定コマンド: エンディング 2 指定コマンド) である。コマンド A303 (H) は、突然確変の遊技の終了を指定する演出制御コマンド (突確終了指定コマンド: エンディング 3 指定コマ

10

20

30

40

50

ンド)である。

【0197】

コマンドC000(H)は、第1始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第1始動入賞指定コマンド)である。コマンドC100(H)は、第2始動入賞があったことを指定する演出制御コマンド(第2始動入賞指定コマンド)である。第1始動入賞指定コマンドと第2始動入賞指定コマンドとを、始動入賞指定コマンドと総称することがある。

【0198】

コマンドC2XX(H)は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計数(合算保留記憶数)を指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数指定コマンド)である。コマンドC2XX(H)における「XX」が、合算保留記憶数を示す。コマンドC300(H)は、合算保留記憶数を1減算することを指定する演出制御コマンド(合算保留記憶数減算指定コマンド)である。この実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、合算保留記憶数を減算する場合には合算保留記憶数減算指定コマンドを送信するが、合算保留記憶数減算指定コマンドを使用せず、合算保留記憶数を減算するときに、減算後の合算保留記憶数を合算保留記憶数指定コマンドで指定するようにしてもよい。

【0199】

演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)は、主基板31に搭載されている遊技制御用マイクロコンピュータ560から上述した演出制御コマンドを受信すると、図24に示された内容に応じて画像表示装置9の表示状態を変更したり、ランプの表示状態を変更したり、音声出力基板70に対して音番号データを出力したりする。

【0200】

例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、始動入賞があり第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおいて特別図柄の可変表示が開始される度に、演出図柄の変動パターンを指定する変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する。

【0201】

この実施の形態では、演出制御コマンドは2バイト構成であり、1バイト目はMODE(コマンドの分類)を表し、2バイト目はEXT(コマンドの種類)を表す。MODEデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「1」に設定され、EXTデータの先頭ビット(ビット7)は必ず「0」に設定される。なお、そのようなコマンド形態は一例であって他のコマンド形態を用いてもよい。例えば、1バイトや3バイト以上で構成される制御コマンドを用いてもよい

【0202】

なお、演出制御コマンドの送出方式として、演出制御信号CD0~CD7の8本の平行信号線で1バイトずつ主基板31から中継基板77を介して演出制御基板80に演出制御コマンドデータを出力し、演出制御コマンドデータの他に、演出制御コマンドデータの取込を指示するパルス状(矩形波状)の取込信号(演出制御INT信号)を出力する方式を用いる。演出制御コマンドの8ビットの演出制御コマンドデータは、演出制御INT信号に同期して出力される。演出制御基板80に搭載されている演出制御用マイクロコンピュータ100は、演出制御INT信号が立ち上がったことを検知して、割込処理によって1バイトのデータの取り込み処理を開始する。

【0203】

図24に示す例では、変動パターンコマンドおよび表示結果特定コマンドを、第1特別図柄表示器8aでの第1特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)と第2特別図柄表示器8bでの第2特別図柄の変動に対応した演出図柄の可変表示(変動)とで共通に使用でき、第1特別図柄および第2特別図柄の可変表示に伴って演出を行う画像表示装置9などの演出用部品を制御する際に、遊技制御用マイクロコンピュータ560から演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるコマンドの種類を増大させないように

することができる。

【0204】

なお、コマンド8D01(H)(第1図柄変動指定コマンド)およびコマンド8D02(H)(第2図柄変動指定コマンド)は、演出制御用マイクロコンピュータ100が、第1特別図柄表示器8aによる第1特別図柄の可変表示時間中に装飾用(演出用)の図柄としての第1飾り図柄の可変表示を行う第1飾り図柄表示器9aにおいて飾り図柄の変動を行うのか、第2特別図柄表示器8bによる第2特別図柄の可変表示時間中に第2飾り図柄の可変表示を行う第2飾り図柄表示器9bにおいて飾り図柄の変動を行うのかを判定するために使用される。

【0205】

図25は、主基板31に搭載される遊技制御用マイクロコンピュータ560(具体的には、CPU56)が実行する特別図柄プロセス処理(ステップS26)のプログラムの一例を示すフローチャートである。上述したように、特別図柄プロセス処理では第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bおよび大入賞口を制御するための処理が実行される。特別図柄プロセス処理において、CPU56は、第1始動入賞口13に遊技球が入賞したことを検出するための第1始動口スイッチ13aまたは第2始動入賞口14に遊技球が入賞したことを検出するための第2始動口スイッチ14aがオンしていたら、すなわち始動入賞が発生していたら、始動口スイッチ通過処理を実行する(ステップS311、S312)。そして、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。第1始動入賞口スイッチ13aまたは第2始動口スイッチ14aがオンしていなければ、内部状態に応じて、ステップS300~S310のうちのいずれかの処理を行う。

【0206】

ステップS300~S307の処理は、以下のような処理である。

【0207】

特別図柄通常処理(ステップS300):特別図柄プロセスフラグの値が0であるときに実行される。遊技制御用マイクロコンピュータ560は、特別図柄の可変表示が開始できる状態になると、保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数(合計保留記憶数)を確認する。保留記憶数バッファに記憶される数値データの記憶数は合計保留記憶数カウンタのカウント値により確認できる。また、合計保留記憶数カウンタのカウント値が0でなければ、第1特別図柄または第2特別図柄の可変表示の表示結果を大当たりとするか否かを決定する。大当たりとする場合には大当たりフラグをセットする。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS301に応じた値(この例では1)に更新する。なお、大当たりフラグは、大当たり遊技が終了するときにリセットされる。

【0208】

変動パターン設定処理(ステップS301):特別図柄プロセスフラグの値が1であるときに実行される。また、変動パターンを決定し、その変動パターンにおける変動時間(可変表示時間:可変表示を開始してから表示結果を導出表示(停止表示)するまでの時間)を特別図柄の可変表示の変動時間とすることに決定する。また、特別図柄の変動時間を計測する変動時間タイマをスタートさせる。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS302に対応した値(この例では2)に更新する。

【0209】

表示結果特定コマンド送信処理(ステップS302):特別図柄プロセスフラグの値が2であるときに実行される。演出制御用マイクロコンピュータ100に、表示結果特定コマンドを送信する制御を行う。そして、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS303に対応した値(この例では3)に更新する。

【0210】

特別図柄変動中処理(ステップS303):特別図柄プロセスフラグの値が3であるときに実行される。変動パターン設定処理で選択された変動パターンの変動時間が経過(ステップS301でセットされる変動時間タイマがタイムアウトすなわち変動時間タイマの値が0になる)すると、内部状態(特別図柄プロセスフラグ)をステップS304に対応

した値（この例では4）に更新する。

【0211】

特別図柄停止処理（ステップS304）：特別図柄プロセスフラグの値が4であるときに実行される。第1特別図柄表示器8aまたは第2特別図柄表示器8bにおける可変表示を停止して停止図柄を導出表示させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ100に、図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う。そして、大当たりフラグがセットされている場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。大当たりフラグがセットされていない場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。なお、演出制御用マイクロコンピュータ100は、遊技制御用マイクロコンピュータ560が送信する図柄確定指定コマンドを受信すると演出表示装置9において演出図柄および飾り図柄が停止されるように制御する。

10

【0212】

大入賞口開放前処理（ステップS305）：特別図柄プロセスフラグの値が5であるときに実行される。大入賞口開放前処理では、大入賞口を開放する制御を行う。具体的には、カウンタ（例えば、大入賞口に入った遊技球数をカウントするカウンタ）などを初期化するとともに、ソレノイド21を駆動して大入賞口を開放状態にする。また、タイマによって大入賞口開放中処理の実行時間を設定し、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS306に対応した値（この例では6）に更新する。なお、大入賞口開放前処理は各ラウンド毎に実行されるが、第1ラウンドを開始する場合には、大入賞口開放前処理は大当たり遊技を開始する処理でもある。

20

【0213】

大入賞口開放中処理（ステップS306）：特別図柄プロセスフラグの値が6であるときに実行される。大当たり遊技状態中のラウンド表示の演出制御コマンドを演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御や大入賞口の閉成条件の成立を確認する処理等を行う。大入賞口の閉成条件が成立し、かつ、まだ残りラウンドがある場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS305に対応した値（この例では5）に更新する。また、全てのラウンドを終えた場合には、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS307に対応した値（この例では7）に更新する。

【0214】

大当たり終了処理（ステップS307）：特別図柄プロセスフラグの値が7であるときに実行される。大当たり遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を演出制御用マイクロコンピュータ100に行わせるための制御を行う。また、遊技状態を示すフラグ（例えば、確変フラグや時短フラグ）をセットする処理を行う。そして、内部状態（特別図柄プロセスフラグ）をステップS300に対応した値（この例では0）に更新する。

30

【0215】

図26は、ステップS312の始動口スイッチ通過処理を示すフローチャートである。第1始動口スイッチ13aと第2始動口スイッチ14aとのうちの少なくとも一方がオン状態の場合に実行される始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、オンしたのが第1始動口スイッチ13aであるか否かを確認する（ステップS211）。第1始動口スイッチ13aがオンしていれば、CPU56は、第1保留記憶数をカウントするための第1保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する（ステップS212）。第1保留記憶数カウンタの値が4であれば、ステップS221に移行する。

40

【0216】

第1保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU56は、第1保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS213）。また、CPU56は、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順を記憶するための保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第1」を示すデータをセットする（ステップS214）。

【0217】

50

この実施の形態では、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合（すなわち、第1始動入賞口13に遊技球が始動入賞した場合）には「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合（すなわち、第2始動入賞口14に遊技球が始動入賞した場合）には「第2」を示すデータをセットする。例えば、CPU56は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、第1始動口スイッチ13aがオン状態となった場合には「第1」を示すデータとして01（H）をセットし、第2始動口スイッチ14aがオン状態となった場合には「第2」を示すデータとして02（H）をセットする。なお、この場合、対応する保留記憶がない場合には、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、00（H）がセットされている。

【0218】

図27（A）は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）の構成例を示す説明図である。図27（A）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保されている。なお、図27（A）には、合計保留記憶数カウンタの値が5である場合の例が示されている。図27（A）に示すように、保留特定領域には、合計保留記憶数カウンタの値の最大値（この例では8）に対応した領域が確保され、第1始動入賞口13または第2始動入賞口14への入賞にもとづいて入賞順に「第1」または「第2」であることを示すデータがセットされる。従って、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）には、第1始動入賞口13および第2始動入賞口14への入賞順が記憶される。なお、保留特定領域は、RAM55に形成されている。「RAMに形成されている」とは、RAM内の領域であることを意味する。

【0219】

図27（B）は、保留記憶に対応する乱数等を保存する領域（保留バッファ）の構成例を示す説明図である。図27（B）に示すように、第1保留記憶バッファには、第1保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。また、第2保留記憶バッファには、第2保留記憶数の上限値（この例では4）に対応した保存領域が確保されている。なお、第1保留記憶バッファおよび第2保留記憶バッファは、RAM55に形成されている。

【0220】

始動口スイッチ通過処理において、CPU56は、乱数回路503やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第1保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS215）。なお、ステップS215の処理では、ランダムR（大当たり判定用乱数）およびソフトウェア乱数であるランダム2-1（図10参照）が、保存領域に格納される。

【0221】

次いで、CPU56は、第1始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS216）。また、CPU56は、第1保留記憶数と第2保留記憶数との合計である合計保留記憶数を示す合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS217）。そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて、合算保留記憶数を示す合算保留記憶数指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS218）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第1始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0222】

また、演出制御用マイクロコンピュータ100に演出制御コマンドを送信する場合には、CPU56は、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブル（あらかじめROMにコマンド毎に設定されている）のアドレスをポインタにセットする。そして、演出制御コマンドに応じたコマンド送信テーブルのアドレスをポインタにセットして、演出制御コマンド制御処理（ステップS29）において演出制御コマンドを送信する。

【0223】

次いで、CPU56は、第2始動口スイッチ14aがオンしたか否かを確認する（ステップS221）。第2始動口スイッチ14aがオンしていれば、CPU56は、第2保留記憶数をカウントするための第2保留記憶数カウンタの値が4であるか否かを確認する（

ステップS 2 2 2)。第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、処理を終了する。なお、CPU 5 6は、第2保留記憶数カウンタの値が4であれば、再度第1始動口スイッチ1 3 aがオンしているか否かを確認する（ステップS 2 1 1参照）処理を行うようにしてもよい。

【0 2 2 4】

第2保留記憶数カウンタの値が4でなければ、CPU 5 6は、第2保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 2 3）。また、CPU 5 6は、保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）において、合計保留記憶数カウンタの値に対応した領域に、「第2」を示すデータをセットする（ステップS 2 2 4）。

【0 2 2 5】

次いで、CPU 5 6は、乱数回路5 0 3やソフトウェア乱数を生成するためのカウンタから値を抽出し、それらを、第2保留記憶バッファにおける保存領域に格納する処理を実行する（ステップS 2 2 5）。なお、ステップS 2 2 5の処理では、ランダムR（大当り判定用乱数）およびランダム2-1（図1 0参照）が、保存領域に格納される。

【0 2 2 6】

次いで、CPU 5 6は、第2始動入賞指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 2 2 6）。また、CPU 5 6は、合算保留記憶数カウンタの値を1増やす（ステップS 2 2 7）。そして、CPU 5 6は、合算保留記憶数カウンタの値にもとづいて合算保留記憶数指定コマンドを送信する（ステップS 2 2 8）。なお、合算保留記憶数指定コマンドを、第2始動入賞指定コマンドの前に送信してもよい。

【0 2 2 7】

なお、ステップS 2 1 3～2 1 8の処理とステップS 2 2 3～2 2 8の処理とを、1つの共通ルーチンで実現してもよい。その場合、CPU 5 6は、まず、第1始動口スイッチ1 3 aがオン状態になったことを検出した場合に「第1」を示すデータをセットし、第2始動口スイッチ1 4 aがオン状態になったことを検出した場合に「第2」を示すデータをセットし、共通ルーチンで、セットされているデータに応じて、保留記憶数バッファ（第1保留記憶数バッファまたは第2保留記憶数バッファ）を選択したり始動入賞指定コマンド（第1始動入賞指定コマンドまたは第2始動入賞指定コマンド）を選択する。

【0 2 2 8】

図2 8および図2 9は、特別図柄プロセス処理における特別図柄通常処理（ステップS 3 0 0）を示すフローチャートである。特別図柄通常処理において、CPU 5 6は、合算保留記憶数の値を確認する（ステップS 5 1）。具体的には、合算保留記憶数カウンタのカウント値を確認する。合算保留記憶数が0であれば処理を終了する。

【0 2 2 9】

合算保留記憶数が0でなければ、CPU 5 6は、保留特定領域（図2 7（A）参照）に設定されているデータのうち1番目のデータが「第1」を示すデータであるか否か確認する（ステップS 5 2）。「第1」を示すデータであれば、特別図柄ポインタ（第1特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのか第2特別図柄について特別図柄プロセス処理を行っているのかを示すフラグ）に「第1」を示すデータを設定する（ステップS 5 3）。「第1」を示すデータでなければ、すなわち「第2」を示すデータであれば、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータを設定する（ステップS 5 4）。

【0 2 3 0】

CPU 5 6は、RAM 5 5において、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 5 5の乱数バッファ領域に格納する（ステップS 5 5）。具体的には、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数バッファにおける第1保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 5 5の乱数バッファ領域に格納する。また、CPU 5 6は、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合には、第2保留記憶数バッファにおける第2保留記憶数=1に対応する保存領域に格納されている各乱数値を読み出してRAM 5 5の乱数バッファ領域に格納する。

【0231】

そして、CPU56は、特別図柄ポインタが示す方の保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、各保存領域の内容をシフトする（ステップS56）。具体的には、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合には、第1保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第1保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。また、特別図柄ポインタが「第2」を示している場合に、第2保留記憶数カウンタのカウント値を1減算し、かつ、第2保留記憶数バッファにおける各保存領域の内容をシフトする。

【0232】

すなわち、CPU56は、特別図柄ポインタが「第1」を示している場合に、RAM55の第1保留記憶数バッファにおいて第1保留記憶数 $=n$ （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第1保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。また、特別図柄ポインタが「第2」を示す場合に、RAM55の第2保留記憶数バッファにおいて第2保留記憶数 $=n$ （ $n=2, 3, 4$ ）に対応する保存領域に格納されている各乱数値を、第2保留記憶数 $=n-1$ に対応する保存領域に格納する。

【0233】

よって、各第1保留記憶数（または、各第2保留記憶数）に対応するそれぞれの保存領域に格納されている各乱数値が抽出された順番は、常に、第1保留記憶数（または、第2保留記憶数） $=1, 2, 3, 4$ の順番と一致するようになっている。

【0234】

そして、CPU56は、合算保留記憶数カウンタのカウント値をRAM55の所定の領域に保存した後（ステップS57）、合算保留記憶数の値を1減らす。すなわち、合算保留記憶数カウンタのカウント値を1減算する（ステップS58）。なお、CPU56は、カウント値が1減算される前の合算保留記憶数カウンタの値をRAM55の所定の領域に保存する。

【0235】

特別図柄通常処理では、最初に、第1始動入賞口13を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータすなわち第1特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第1」を示すデータ、または第2始動入賞口14を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータすなわち第2特別図柄を対象として処理を実行することを示す「第2」を示すデータが、特別図柄ポインタに設定される。そして、特別図柄プロセス処理における以降の処理では、特別図柄ポインタに設定されているデータに応じた処理が実行される。よって、ステップS300～S310の処理を、第1特別図柄を対象とする場合と第2特別図柄を対象とする場合とで共通化することができる。

【0236】

次いで、CPU56は、乱数バッファ領域からランダムR（大当たり判定用乱数）を読み出し（ステップS61）、大当たり判定モジュールを実行する（ステップS62）。大当たり判定モジュールは、あらかじめ決められている大当たり判定値（図11参照）と大当たり判定用乱数とを比較し、それらが一致したら大当たりとすることに決定する処理を実行するプログラムである。すなわち、大当たり判定の処理を実行するプログラムである。

【0237】

大当たり判定の処理では、遊技状態が確変状態（高確率状態）の場合は、遊技状態が非確変状態（通常遊技状態および時短状態）の場合よりも、大当たりとなる確率が高くなるように構成されている。具体的には、あらかじめ大当たり判定値の数が多く設定されている確変時大当たり判定テーブル（ROM54における図11（A）の右側の数値が設定されているテーブル）と、大当たり判定値の数が確変大当たり判定テーブルよりも少なく設定されている通常時大当たり判定テーブル（ROM54における図11（A）の左側の数値が設定されているテーブル）とが設けられている。そして、CPU56は、遊技状態が確変状態であるか否かを確認し、遊技状態が確変状態であるときは、確変時大当たり判定テーブルを使用して大当たりの判定の処理を行い、遊技状態が通常遊技状態であるときは、通常時大当たり判定

テーブルを使用して大当りの判定の処理を行う。すなわち、CPU 56は、大当り判定用乱数（ランダムR）の値が図11（A）に示すいずれかの当り判定値に一致すると、特別図柄に関して大当り（確変大当りまたは通常大当り）とすることに決定する。大当りとするに決定した場合には（ステップS61）、ステップS71に移行する。なお、大当りとするか否か決定するということは、大当り遊技状態に移行させるか否か決定するということであるが、特別図柄表示器における停止図柄を大当り図柄とするか否か決定するということでもある。

【0238】

なお、現在の遊技状態が確変状態であるか否かの確認は、確変フラグがセットされているか否かにより行われる。確変フラグは、遊技状態を確変状態に移行するときにセットされ、確変状態を終了するときにリセットされる。具体的には、確変大当りまたは突然確変大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてセットされ、通常大当りとするに決定され、大当り遊技を終了する処理においてリセットされる。

10

【0239】

ランダムRの値が大当り判定値のいずれにも一致しない場合には、ステップS75に移行する。

【0240】

ステップS71では、CPU 56は、大当りフラグをセットする。そして、大当り種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図12に示す大当り種別判定テーブル131を選択する（ステップS72）。乱数バッファ領域に格納された大当り種別判定用の乱数（ランダム2-1）の値と一致する値に対応した種別（「通常」、「第1確変」、「第2確変」、「第3確変」、「第4確変」または「突確」）を大当りの種別に決定する（ステップS73）。また、決定した大当りの種別を示すデータをRAM 55における大当り種別バッファに設定する（ステップS74）。例えば、大当り種別が「通常」の場合には大当り種別を示すデータとして「00」が設定され、大当り種別が「第1確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「01」が設定され、大当り種別が「第2確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「02」が設定され、大当り種別が「第3確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「03」が設定され、大当り種別が「第4確変」の場合には大当り種別を示すデータとして「04」が設定され、大当り種別が「突確」の場合には大当り種別を示すデータとして「05」が設定される。

20

30

【0241】

次いで、CPU 56は、特別図柄の停止図柄を決定する（ステップS75）。具体的には、大当りフラグがセットされていない場合には、はずれ図柄となる「ー」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当りフラグがセットされている場合には、大当り種別の決定結果に応じた大当り図柄を特別図柄の停止図柄に決定する。すなわち、大当り種別を「突確」に決定した場合には、2ラウンド大当り図柄となる「1」を特別図柄の停止図柄に決定する。大当り種別を「通常」または「確変」に決定した場合には、「3」または「7」を特別図柄の停止図柄に決定する。

【0242】

そして、特別図柄プロセスフラグの値を変動パターン設定処理（ステップS301）に対応した値に更新する（ステップS76）。

40

【0243】

図30は、特別図柄プロセス処理における変動パターン設定処理（ステップS301）を示すフローチャートである。変動パターン設定処理において、CPU 56は、大当りフラグがセットされているか否か確認する（ステップS91）。

【0244】

大当りフラグがセットされている場合には、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、図14（F）に示すテーブル選択規則に従って、遊技状態にもとづいて大当り用変動パターン種別判定テーブル132A～132Mのいずれかを選択する（ステップS92）。そして、ステップS101に移行する。な

50

お、CPU 56は、遊技状態を、確変フラグおよび時短フラグの状態によって判定できる。

【0245】

大当たりフラグがセットされていない場合には、パチンコ遊技機1における遊技状態が通常状態、確変状態および時短状態のいずれであるかにもとづいて、図15(D)に示すテーブル選択規則に従って、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とするか否かを判定するために使用するテーブルとして、リーチ判定テーブル134A~134Cのいずれかを選択する(ステップS95)。また、ランダム2-2を生成するためのカウンタのカウンタ値を抽出することによってランダム2-2を抽出する(ステップS96)。そして、CPU 56は、選択したリーチ判定テーブル134A~134Cのいずれかにおける保留記憶数(保留記憶数カウンタの値)に応じた領域において、ランダム2-2の値と一致する値に対応したリーチ状態の有無を示すデータによって、リーチするか否かと、リーチしない場合の演出の種別またはリーチする場合のリーチの種別を決定する(ステップS97)。なお、ステップS97の処理で用いられる保留記憶数として、ステップS53の処理で1される前の値を用いてもよい。

10

【0246】

リーチすることに決定した場合には、ステップS97の処理で決定されたリーチの種別(リーチHA2-1~リーチHA2-3、リーチHB2-1またはリーチHC2-1)に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、リーチ用変動パターン種別判定テーブル135A~135Cのいずれかを選択する(ステップS99)。リーチしないことに決定した場合には、ステップS97の処理で決定された演出の種別(非リーチHA1-1~非リーチHA1-5、非リーチHB1-1、非リーチHB1-2、非リーチHC1-1または非リーチHC1-2)に応じて、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、非リーチ用変動パターン種別判定テーブル136A~136Cのいずれかを選択する(ステップS100)。そして、ステップS101に移行する。

20

【0247】

ステップS101では、CPU 56は、ランダム3を生成するためのカウンタのカウンタ値を抽出することによってランダム3の値を抽出する。そして、抽出したランダム3の値にもとづいて、ステップS92、S94、S99またはS100の処理で選択したテーブルを参照することによって、変動パターン種別を複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS102)。

30

【0248】

次いで、CPU 56は、ステップS102の変動パターン種別の決定結果にもとづいて、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定するために使用するテーブルとして、当り変動パターン判定テーブル137A~137C、はずれ変動パターン判定テーブル138A、138Bのうちのいずれかを選択する(ステップS103)。また、ランダム4を生成するためのカウンタのカウンタ値を抽出することによってランダム4の値を抽出する(ステップS104)。そして、抽出したランダム4の値にもとづいて、ステップS103の処理で選択した変動パターン判定テーブルを参照することによって、変動パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する(ステップS105)。

40

【0249】

次いで、決定した変動パターンに対応する演出制御コマンド(変動パターンコマンド)を、演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う(ステップS106)。

【0250】

また、特別図柄の変動を開始する(ステップS107)。例えば、ステップS33の特別図柄表示制御処理で参照される特別図柄に対応した開始フラグをセットする。また、RAM55に形成されている変動時間タイマに、選択された変動パターンに対応した変動時間に応じた値を設定する(ステップS108)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を

50

表示結果特定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）に対応した値に更新する（ステップS 1 0 9）。

【0 2 5 1】

図3 1は、表示結果特定コマンド送信処理（ステップS 3 0 2）を示すフローチャートである。表示結果特定コマンド送信処理において、CPU 5 6は、決定されている大当りの種類、はずれに応じて、表示結果1指定～表示結果7指定のいずれかの演出制御コマンド（図2 4参照）を送信する制御を行う（ステップS 1 1 1）。

【0 2 5 2】

そして、合算保留記憶数を1減算することを指定する合算保留記憶数減算指定コマンドを送信する（ステップS 1 1 2）。なお、合算保留記憶数減算指定コマンドを送信せずに、減算後の合算保留記憶数を指定する合算保留記憶数指定コマンドを送信してもよい。また、CPU 5 6は、送信した表示結果特定コマンドをRAM 5 5における演出図柄種類格納領域に保存しておく。

【0 2 5 3】

その後、CPU 5 6は、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）に対応した値に更新する（ステップS 1 1 3）。

【0 2 5 4】

図3 2は、特別図柄プロセス処理における特別図柄変動中処理（ステップS 3 0 3）を示すフローチャートである。特別図柄変動中処理において、CPU 5 6は、変動時間タイマを1減算し（ステップS 1 2 5）、変動時間タイマがタイムアウトしたら（ステップS 1 2 6）、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）に対応した値に更新する（ステップS 1 2 7）。変動時間タイマがタイムアウトしていない場合には、そのまま処理を終了する。

【0 2 5 5】

図3 3は、特別図柄プロセス処理における特別図柄停止処理（ステップS 3 0 4）を示すフローチャートである。特別図柄停止処理において、CPU 5 6は、ステップS 3 2の特別図柄表示制御処理で参照される終了フラグをセットして特別図柄の変動を終了させ、第1特別図柄表示器8 aまたは第2特別図柄表示器8 bに停止図柄を導出表示する制御を行う（ステップS 1 3 1）。なお、特別図柄ポインタに「第1」を示すデータが設定されている場合には第1特別図柄表示器8 aでの第1特別図柄の変動を終了させ、特別図柄ポインタに「第2」を示すデータが設定されている場合には第2特別図柄表示器8 bでの第2特別図柄の変動を終了させる。また、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に図柄確定指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 2）。そして、大当たりフラグがセットされていない場合には、ステップS 1 3 9に移行する（ステップS 1 3 3）。

【0 2 5 6】

大当たりフラグがセットされている場合には、CPU 5 6は、確変フラグおよび時短フラグをリセットし（ステップS 1 3 4）、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0に大当たり開始指定コマンドを送信する制御を行う（ステップS 1 3 5）。具体的には、大当りの種別が確変大当たりである場合には大当たり開始2指定コマンドを送信する。大当りの種別が突然確変大当たりである場合には突確開始指定コマンドを送信する。そうでない場合には大当たり開始1指定コマンドを送信する。なお、大当りの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであるか否かは、RAM 5 5に記憶されている大当たり種別を示すデータ（大当たり種別バッファに記憶されているデータ）にもとづいて判定される。

【0 2 5 7】

また、大当たり表示時間タイマに大当たり表示時間（大当たりが発生したことを例えば、演出表示装置9において報知する時間）に相当する値を設定する（ステップS 1 3 6）。また、大入賞口開放回数カウンタに開放回数（例えば、通常大当たりおよび確変大当たり（1 5ラウンド大当たり）の場合には1 5回。突確（2ラウンド大当たり）の場合には2回。）をセットする（ステップS 1 3 7）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理（ステップS 3 0 5）に対応した値に更新する（ステップS 1 3 8）。

【0258】

ステップS139では、CPU56は、時短状態であることを示す時短フラグがセットされているか否か確認する。時短フラグがセットされている場合には、時短状態における特別図柄の変動可能回数を示す時短回数カウンタの値を-1する（ステップS140）。そして、時短回数カウンタの値が0になった場合には、時短フラグをリセットする（ステップS142）。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理（ステップS300）に対応した値に更新する（ステップS143）。

【0259】

図34は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放前処理（ステップS305）を示すフローチャートである。大入賞口開放前処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS401）。そして、大入賞口制御タイマの値が0であるか否かを確認し（ステップS402）、大入賞口制御タイマの値が0になっていなければ、処理を終了する。

10

【0260】

大入賞口制御タイマの値が0になっている場合には、CPU56は、大入賞口の開放中（ラウンド中）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放中指定コマンド（A1XX（H））を演出制御用マイクロコンピュータ100に送信する制御を行う（ステップS403）。なお、CPU56は、ラウンド数を、大当たり遊技中のラウンド数をカウントするための開放回数カウンタの値を確認することにより認識する。そして、CPU56は、は、ソレノイド21を駆動して大入賞口（特別可変入賞球装置20）を開放する制御を行うとともに（ステップS404）、開放回数カウンタの値を-1する（ステップS405）。

20

【0261】

また、大入賞口制御タイマに、各ラウンドにおいて大入賞口が開放可能な最大時間に応じた値を設定する（ステップS406）。例えば、15ラウンド大当たりの場合には最大時間は29秒であり、突然確変大当たりの場合には最大時間は0.5秒である。そして、特別図柄プロセスフラグの値をステップ大入賞口開放中処理（ステップS306）に応じた値に更新する（ステップS415）。

【0262】

図35および図36は、特別図柄プロセス処理における大入賞口開放中処理（ステップS306）を示すフローチャートである。大入賞口開放中処理において、CPU56は、大入賞口制御タイマの値を-1する（ステップS420）。

30

【0263】

そして、CPU56は、大入賞口制御タイマの値が0になったか否か確認する（ステップS421）。大入賞口制御タイマの値が0になっていないときは、カウントスイッチ23がオンしたか否か確認し（ステップS432）、カウントスイッチ23がオンしていなければ、処理を終了する。カウントスイッチ23がオンした場合には、大入賞口への遊技球の入賞個数をカウントするための入賞個数カウンタの値を+1する（ステップS433）。そして、CPU56は、入賞個数カウンタの値が所定数（例えば10）になっているか否か確認する（ステップS434）。入賞個数カウンタの値が所定数になっていなければ、処理を終了する。なお、S421とS432の判定順は逆でもよい。

40

【0264】

大入賞口制御タイマの値が0になっているとき、または入賞個数カウンタの値が所定数になっているときには、CPU56は、ソレノイド21を駆動して大入賞口を閉鎖する制御を行う（ステップS435）。そして、入賞個数カウンタの値をクリアする（0にする）（ステップS436）。

【0265】

次いで、CPU56は、開放回数カウンタの値を確認する（ステップS438）。開放回数カウンタの値が0でない場合には、CPU56は、大入賞口の開放後（ラウンドの終了後）におけるラウンド数に応じた表示状態を指定する大入賞口開放後指定コマンド（A

50

2 X X (H)) を演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 に送信する制御を行う (ステップ S 4 3 9)。そして、大入賞口制御タイマに、ラウンドが終了してから次のラウンドが開始するまでの時間 (インターバル期間) に相当する値を設定し (ステップ S 4 4 0)、特別図柄プロセスフラグの値を大入賞口開放前処理 (ステップ S 3 0 5) に応じた値に更新する (ステップ S 4 4 1)。なお、インターバル期間は、例えば 5 秒である。突然確変大当たりのときは 1 5 R 大当たりより短い期間としてもよい。

【0 2 6 6】

開放回数カウンタの値が 0 である場合には、C P U 5 6 は、大入賞口制御タイマに大当たり終了時間 (大当たり遊技が終了したことを例えば、演出表示装置 9 において報知する時間) に相当する値を設定し (ステップ S 4 4 2)、特別図柄プロセスフラグの値を大当たり終了処理 (ステップ S 3 0 7) に応じた値に更新する (ステップ S 4 4 3)。

10

【0 2 6 7】

図 3 7 は、特別図柄プロセス処理における大当たり終了処理 (ステップ S 3 0 7) を示すフローチャートである。大当たり終了処理において、C P U 5 6 は、大当たり終了表示タイマが設定されているか否か確認し (ステップ S 1 5 0)、大当たり終了表示タイマが設定されている場合には、ステップ S 1 5 4 に移行する。大当たり終了表示タイマが設定されていない場合には、大当たりフラグをリセットし (ステップ S 1 5 1)、大当たり終了指定コマンドを送信する制御を行う (ステップ S 1 5 2)。ここで、確変大当たりであった場合には大当たり終了 2 指定コマンドを送信し、突然確変大当たりであった場合には突確終了指定コマンドを送信し、いずれでもない場合には大当たり終了 1 指定コマンドを送信する。そして、大当たり終了表示タイマに、画像表示装置 9 において大当たり終了表示が行われている時間 (大当たり終了表示時間) に対応する表示時間に相当する値を設定し (ステップ S 1 5 3)、処理を終了する。なお、ステップ S 1 5 2 の処理を、大入賞口開放中処理におけるステップ S 4 4 2 の前で実行してもよい。

20

【0 2 6 8】

ステップ S 1 5 4 では、大当たり終了表示タイマの値を 1 減算する。そして、C P U 5 6 は、大当たり終了表示タイマの値が 0 になっているか否か、すなわち大当たり終了表示時間が経過したか否か確認する (ステップ S 1 5 5)。経過していなければ処理を終了する。経過していれば、大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであったか否か確認する (ステップ S 1 5 8)。

30

【0 2 6 9】

大当たりの種別が確変大当たりまたは突然確変大当たりであった場合には、確変フラグをセットして遊技状態を確変状態に移行させる (ステップ S 1 6 1)。そして、ステップ S 1 6 2 に移行する。確変大当たりでも突然確変大当たりでもない場合には、時短フラグをセットし (ステップ S 1 6 2)、時短回数カウンタに例えば 1 0 0 をセットする (ステップ S 1 6 3)。そして、特別図柄プロセスフラグの値を特別図柄通常処理 (ステップ S 3 0 0) に対応した値に更新する (ステップ S 1 6 4)。

【0 2 7 0】

次に、可変表示中に実行される演出の具体例を、図 3 8 ~ 図 4 1 の説明図を参照して説明する。なお、図 3 8 ~ 図 4 1 において、演出表示装置 9 の表示画面を矩形で示す。すなわち、図 3 8 ~ 図 4 1 では、図 1 等に示す円形の演出表示装置 9 の表示画面の一部が示されている。また、演出図柄に付されている演出情報としてのキャラクタも省略している。図 3 8 は、演出図柄の可変表示態様が「非リーチ」である場合、特定演出が実行されないとき、および「擬似連」の特定演出が実行されるときに演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 の制御による演出表示装置 9 における表示動作例を示す説明図である。変動パターン指定コマンドによって、非リーチ P A 1 - 1 の変動パターンが指定されたときには、図 3 8 (C 1)、(C 2) に示すように特定演出は実行されない。非リーチ P A 1 - 4 の変動パターンが指定されたときには、図 3 8 (E 1) ~ (E 4) に示すような「滑り」の特定演出が実行される。非リーチ P A 1 - 5 の変動パターンが指定されたときには、図 3 8 (D 1) ~ (D 6) に示すような「擬似連」の特定演出が実行される。なお、図 3 8 (D

40

50

1) ～ (D 6) には、簡略化された擬似連の演出態様が示されている。

【0271】

図38(A)に示す例は、例えば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表示エリア9L、9C、9Rの全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図38(B)に示すように、「左」の図柄表示エリア9Lで「6」の演出図柄が停止表示(仮停止表示)される。

【0272】

特定演出が実行されない場合や「滑り」の特定演出が実行される場合には、左最終停止図柄FZ1-1として「6」の演出図柄が決定されたことに対応して、図38(B)に示すような演出図柄の停止表示が行われる。なお、演出図柄の変動表示態様が「非リーチ」である場合に「滑り」の特定演出が実行される非リーチPA1-4の変動パターンであれば、特定演出パターンが常に滑りTP1-1に決定され(図52参照)、「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を高速に再変動させる「滑り」の特定演出が実行される。よって、「左」の図柄表示エリア9Lに停止表示する演出図柄は、「滑り」の特定演出によって変更されない。「擬似連」の特定演出が実行される場合には、左最終停止図柄FZ1-1として「6」の演出図柄が決定されたときには、図38(B)に示すような演出図柄の停止表示が行われる。

【0273】

その後、特定演出が実行されない場合には、例えば、図38(C1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図38(C2)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「4」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組合せとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。このとき、「右」の図柄表示エリア9Rや「中」の図柄表示エリア9Cで停止表示される演出図柄は、右最終停止図柄FZ1-2や中最終停止図柄FZ1-3として決定される。

【0274】

「擬似連」の特定演出が実行される場合には、例えば、図38(D1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図38(D2)に示すように「中」の図柄表示エリア9Cで「6」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)することによって、擬似連チャンス目GC6となる演出図柄が停止表示される。このときには、例えば、演出図柄の揺れ変動表示といった仮停止表示を行ってから、図38(D3)に示すように全ての図柄表示エリア9L、9C、9Rで演出図柄を再び変動させる。その後、例えば、図38(D4)～(D6)に示すように、「左」→「右」→「中」といった所定順序で、「6」、「7」、「4」の演出図柄を順次に停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。

【0275】

「滑り」の特定演出が実行される場合には、例えば、図38(E1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「5」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)してから、図38(E2)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで演出図柄を高速に再変動させる。その後、図38(E3)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで「7」の演出図柄になるように、停止表示させる演出図柄を変更させる。ここで、図38(E1)に示すように「右」の図柄表示エリア9Rで仮停止表示される演出図柄は、例えば、決定された右最終停止図柄FZ1-2にもとづいて決定される(図47x参照)。その後、例えば、図38(E4)に示すように、「中」の図柄表示エリア9Cで「4」の演出図柄を停止表示(仮停止表示)した後、非リーチの組み合わせとなる演出図柄が停止表示(最終停止表示)される。

【0276】

図39～図41は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」以外である場合の表示動作例を示す説明図である。図39(A)に示す例では、例えば、特別図柄の変動表示における特別図柄の変動開始などに対応して、「左」、「中」、「右」の図柄表

10

20

30

40

50

示エリア 9 L、9 C、9 R の全部で演出図柄の変動が開始される。その後、図 39 (B) に示すように、「左」の図柄表示エリア 9 L で「6」の演出図柄が停止表示（仮停止表示）される。

【0277】

そして、例えば、変動パターンがスーパー PA 4-2 であるときのように、「滑り」の特定演出が実行される場合には、図 39 (C1) ~ (C3) に示すように、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R で演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の図柄表示エリア 9 R で演出図柄を再び変動させた後に停止表示させることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態となるように、停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。また、例えば、変動パターンがスーパー PA 4-3 であるときのように、「擬似連」の特定演出が実行される場合には、図 39 (D1) ~ (D5) に示すように、全ての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において演出図柄を仮停止表示させた後、全ての図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において演出図柄を再び変動（擬似連変動）させる演出表示が行われる。その後、「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R で「6」の演出図柄が揃って停止表示（仮停止表示）されることによって、演出図柄の可変表示状態がリーチ状態になる。

【0278】

図 39 (C3) や図 39 (D5) に示すようリーチ状態となった場合には、図 40 (A) に示すように、「中」の図柄表示エリア 9 C における演出図柄の変動速度が低下する。そして、変動パターンがノーマル PA 2-5 ~ ノーマル PA 2-8 のいずれかであるときなどには、図 40 (B) に示すように「中」の図柄表示エリア 9 C で「6」を示す数字が「左」および「右」の図柄表示エリア 9 L、9 R と揃って停止表示（仮停止表示）される「ノーマル」のリーチ演出が行われる。なお、図 40 (B) に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たりの組み合わせを構成する演出図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「はずれ」となる場合には、例えば、図 40 (H) に示すように「5」を示す数字が「中」の図柄表示エリア 9 C で停止表示されることを示す演出画像を表示させてから「中」の図柄表示エリア 9 C で「5」を示す数字の演出図柄を停止表示させるといった「中」の図柄表示エリア 9 C で「6」を示す数字以外の演出図柄を停止表示させることなどによって、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の可変表示を終了すればよい。リーチ演出 α 1 ~ リーチ演出 α 3 やリーチ演出 β 1、リーチ演出 β 2 が実行される場合には、図 40 (C) に示すように、低下していた「中」の図柄表示エリア 9 C における演出図柄の変動速度が再び上昇し、各種のリーチ演出表示が開始される。リーチ演出 β 1 では、図 40 (D) に示すようなキャラクタ画像 CH 2 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。また、リーチ演出 α 1 ~ リーチ演出 α 3 のいずれかである場合には、図 40 (E) に示すようなキャラクタ画像 CH 1 が表示された後、図 40 (F) に示すようなリーチ演出表示が進行する。そして、リーチ演出 α 1 では、図 40 (G) に示すように、1 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。図 40 (G) に示す例では、可変表示結果が「大当たり」である場合に対応して、大当たりの組み合わせを構成する演出図柄が停止表示されているが、可変表示結果が「はずれ」となる場合には、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の可変表示を終了すればよい。これに対して、リーチ演出 α 2 やリーチ演出 α 3 では、図 40 (H) および (I) に示すように、2 段階目の演出表示に進む。また、リーチ演出 β 2 では、図 40 (J) に示すようなキャラクタ画像 CH 3 が表示された後、対応するリーチ演出表示が進行する。

【0279】

図 40 (I) に示すように 2 段階目の演出表示が進行すると、リーチ演出 α 2 であれば、図 41 (A) に示すように、2 段階目の演出表示で停止表示（仮停止表示）される演出図柄が出現する。なお、可変表示結果が「はずれ」になる場合には、表示されている演出図柄が変更されず、リーチはずれ組合せを構成する演出図柄を停止表示させ、演出図柄の可変表示を終了させる。また、リーチ演出 α 3 では、例えば、3 段階目の演出表示（「救

済演出」ともいう)に進む。そして、3段階目の演出表示で停止表示(仮停止表示)される演出図柄が出現する。その後、演出図柄が停止表示される。なお、リーチ演出α3における3段階目の演出表示については図40および図41に示していない。

【0280】

次に、演出制御手段の動作を説明する。図42は、演出制御基板80に搭載されている演出制御手段としての演出制御用マイクロコンピュータ100(具体的には、演出制御用CPU101)が実行するメイン処理を示すフローチャートである。演出制御用CPU101は、電源が投入されると、メイン処理の実行を開始する。メイン処理では、まず、RAM領域のクリアや各種初期値の設定、また演出制御の起動間隔(例えば、2ms)を決めるためのタイマの初期設定等を行うための初期化処理を行う(ステップS701)。その後、演出制御用CPU101は、タイマ割込フラグの監視(ステップS702)を行うループ処理に移行する。タイマ割込が発生すると、演出制御用CPU101は、タイマ割込処理においてタイマ割込フラグをセットする。メイン処理において、タイマ割込フラグがセットされていたら、演出制御用CPU101は、そのフラグをクリアし(ステップS703)、ステップS704～S709の演出制御処理を実行する。

10

【0281】

演出制御処理において、演出制御用CPU101は、まず、受信した演出制御コマンドを解析し、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする処理等を行う(コマンド解析処理:ステップS704)。次いで、演出制御用CPU101は、演出制御プロセス処理を行う(ステップS705)。演出制御プロセス処理では、制御状態に応じた各プロセスのうち、現在の制御状態(演出制御プロセスフラグ)に対応した処理を選択して演出表示装置9の表示制御を実行する。

20

【0282】

次いで、第1飾り図柄表示制御処理を行う(ステップS706)。第1飾り図柄表示制御処理では、第1飾り図柄表示器9aの表示制御を実行する。また、第2飾り図柄表示制御処理を行う(ステップS707)。第2飾り図柄表示制御処理では、第2飾り図柄表示器9bの表示制御を実行する。また、合算保留記憶表示部18cの表示状態の制御を行う保留記憶表示制御処理を実行する(ステップS708)。さらに、演出の態様等を決定するために用いられる乱数を生成するためのカウンタのカウント値を更新する乱数更新処理を実行する(ステップS709)。その後、ステップS702に移行する。なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560が実行する特別図柄プロセス処理のように、第1飾り図柄表示制御処理と第2飾り図柄表示制御処理とを共通化して、すなわち一つのプログラムモジュールで実現するようにして、演出制御用マイクロコンピュータ100が実行するプログラム容量を減らすようにしてもよい。

30

【0283】

図43および図44は、コマンド解析処理(ステップS704)の具体例を示すフローチャートである。主基板31から受信された演出制御コマンドは受信コマンドバッファに格納されるが、コマンド解析処理では、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファに格納されているコマンドの内容を確認する。

【0284】

コマンド解析処理において、演出制御用CPU101は、まず、RAMに形成されているコマンド受信バッファに受信コマンドが格納されているか否か確認する(ステップS611)。格納されているか否かは、コマンド受信個数カウンタの値と読出ポインタとを比較することによって判定される。両者が一致している場合が、受信コマンドが格納されていない場合である。コマンド受信バッファに受信コマンドが格納されている場合には、演出制御用CPU101は、コマンド受信バッファから受信コマンドを読み出す(ステップS612)。なお、読み出したら読出ポインタの値を+2しておく(ステップS613)。+2するのは2バイト(1コマンド)ずつ読み出すからである。

40

【0285】

コマンド受信バッファとして、例えば、2バイト構成の演出制御コマンドを6個格納可

50

能なリングバッファ形式のコマンド受信バッファが用いられる。従って、コマンド受信バッファは、受信コマンドバッファ1～12の12バイトの領域で構成される。そして、受信したコマンドをどの領域に格納するのかわかるコマンド受信個数カウンタが用いられる。コマンド受信個数カウンタは、0～11の値をとる。なお、必ずしもリングバッファ形式でなくてもよい。

【0286】

なお、遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された演出制御コマンドは、演出制御INT信号にもとづく割込処理で受信されコマンド受信バッファに保存されている。コマンド解析処理では、バッファ領域に保存されている演出制御コマンドがどのコマンド(図24参照)であるのか解析する。

10

【0287】

受信した演出制御コマンドが変動パターンコマンドであれば(ステップS614)、演出制御CPU101は、その変動パターンコマンドを、RAMに形成されている変動パターンコマンド格納領域に格納する(ステップS615)。そして、変動パターンコマンド受信フラグをセットする(ステップS616)。

【0288】

受信した演出制御コマンドが表示結果特定コマンドであれば(ステップS617)、演出制御CPU101は、その表示結果特定コマンド(表示結果1指定コマンド～表示結果5指定コマンドのいずれか)を、RAMに形成されている表示結果特定コマンド格納領域に格納する(ステップS618)。

20

【0289】

受信した演出制御コマンドが図柄確定指定コマンドであれば(ステップS621)、演出制御CPU101は、確定コマンド受信フラグをセットする(ステップS622)。

【0290】

受信した演出制御コマンドが大当たり開始1指定コマンドまたは大当たり開始2指定コマンドであれば(ステップS623)、演出制御CPU101は、大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS624)。受信した演出制御コマンドが突確開始指定コマンドであれば(ステップS625)、演出制御CPU101は、突確開始指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS626)。

30

【0291】

受信した演出制御コマンドが第1図柄変動指定コマンドであれば(ステップS627)、第1図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS628)。受信した演出制御コマンドが第2図柄変動指定コマンドであれば(ステップS629)、第2図柄変動指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS630)。

【0292】

受信した演出制御コマンドが電源投入指定コマンド(初期化指定コマンド)であれば(ステップS631)、演出制御CPU101は、初期化処理が実行されたことを示す初期画面を演出表示装置9に表示する制御を行う(ステップS632)。初期画面には、あらかじめ決められている演出図柄の初期表示が含まれる。

40

【0293】

また、受信した演出制御コマンドが停電復旧指定コマンドであれば(ステップS633)、あらかじめ決められている停電復旧画面(遊技状態が継続していることを遊技者に報知する情報を表示する画面)を表示する制御を行う(ステップS634)。

【0294】

受信した演出制御コマンドが大当たり終了1指定コマンドまたは大当たり終了2指定コマンドであれば(ステップS641)、演出制御CPU101は、大当たり終了1指定コマンド受信フラグまたは大当たり終了2指定コマンド受信フラグをセットする(ステップS642)。受信した演出制御コマンドが突確終了指定コマンドであれば(ステップS643)、演出制御CPU101は、突確終了指定コマンド受信フラグをセットする(ステップ

50

S 6 4 4)。

【0 2 9 5】

受信した演出制御コマンドが大入賞口開放中指定コマンドであれば(ステップS 6 4 5)、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放中フラグをセットする(ステップS 6 4 6)。また、受信した演出制御コマンドが大入賞口開放後指定コマンドであれば(ステップS 6 4 7)、演出制御用CPU 1 0 1は、大入賞口開放後フラグをセットする(ステップS 6 4 8)。

【0 2 9 6】

受信した演出制御コマンドがその他のコマンドであれば、演出制御用CPU 1 0 1は、受信した演出制御コマンドに応じたフラグをセットする(ステップS 6 4 9)。そして、

10

【0 2 9 7】

図4 5は、飾り図柄(第1飾り図柄および第2飾り図柄)の可変表示の態様の一例を示す説明図である。この実施の形態では、第1飾り図柄表示器9 aおよび第2飾り図柄表示器9 bは、2つのLEDで構成されている。そして、図4 5に示すように、所定時間(例えば、0. 5秒)毎に交互に点灯する。特別図柄の表示結果を大当り図柄にする場合には、大当りを想起させる飾り図柄の表示結果として、上側のLEDが点灯している状態にする(図4 5 (A) 参照)。また、特別図柄の表示結果をはずれ図柄にする場合には、はずれを想起させる飾り図柄の表示結果として、下側のLEDが点灯している状態にする(図4 5 (B) 参照)。

20

【0 2 9 8】

図4 6は、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0が用いる乱数を示す説明図である。図4 6に示すように、この実施の形態では、演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0は、第1～第3最終停止図柄決定用の乱数SR 1-1～SR 1-3、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数SR 2、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数SR 3、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数SR 4-1、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数SR 4-2、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数SR 4-3、昇格演出実行決定用の乱数SR 5、第1特定演出パターン決定用の乱数SR 6-1、第3特定演出パターン決定用の乱数SR 6-3、予告種別決定用の乱数SR 7、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR 8-1、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR 8-2、可動物ステップアップ予告決定用の乱数SR 8-3、メール予告決定用の乱数SR 8-4、カード予告決定用の乱数SR 8-5、枠予告決定用の乱数SR 8-6、演出羽根役物予告決定用の乱数SR 8-7、他系統液晶予告決定用の乱数SR 8-8、第1ミニキャラ予告決定用の乱数SR 9-1、第2ミニキャラ予告決定用の乱数SR 9-2、第3ミニキャラ予告決定用の乱数SR 9-3、第4ミニキャラ予告決定用の乱数SR 9-4、第5ミニキャラ予告決定用の乱数SR 9-5、第6ミニキャラ予告決定用の乱数SR 9-6を用いる。なお、演出効果を高めるために、これら以外の乱数を用いてもよい。

30

【0 2 9 9】

第1～第3最終停止図柄決定用の乱数値SR 1-1～SR 1-3は、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄として、演出表示装置9の表示領域における「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rに停止表示される演出図柄(最終停止図柄)を決定するために用いられる乱数値である。なお、ここでの最終停止図柄は、演出図柄の可変表示が終了する時点で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rそれぞれにて最終的に停止表示される3つの演出図柄のことである。一例として、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR 1-1は「1」～「8 0」の範囲の値をとり、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR 1-2は「1」～「7 0」の範囲の値をとり、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR 1-3は「1」～「9 6」の範囲の値をとる。

40

【0 3 0 0】

昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR 2は、変動中昇格演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9 L、9 C、9 Rにて仮停止表示させる通

50

常大当り組合せの演出図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「80」の範囲の値をとる。滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3は、「滑り」の特定演出を実行する場合や「発展チャンス目」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部または一部にて仮停止表示させる演出図柄を決定するために用いられる乱数値であり、「1」～「101」の範囲の値をとる。

【0301】

第1～第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1～SR4-3は、「擬似連」の特定演出を実行する場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて仮停止表示させる仮停止図柄の組合せを、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1は「1」～「211」の範囲の値をとり、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2は「1」～「229」の範囲の値をとり、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3は「1」～「311」の範囲の値をとる。

10

【0302】

昇格演出実行判定用の乱数値SR5は、可変表示結果が「大当り」であり大当り種別が「通常」、「第1確変」～「第4確変」のいずれかである場合に、変動中昇格演出や大当り中昇格演出を実行するか否かの判定を行うために用いられる乱数値であり、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0303】

20

第1、第3特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1、SR6-3は、「滑り」、「イントロ」といった特定演出を実行する場合における演出動作の内容に対応した特定演出パターンを、複数種類のいずれかに決定するために用いられる乱数値である。一例として、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1は、「滑り」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「71」の範囲の値をとる。第3特定演出パターン判定用の乱数値SR6-3は、「イントロ」の特定演出を実行する場合における特定演出パターンを決定するために用いられ、「1」～「100」の範囲の値をとる。

【0304】

予告種別決定用の乱数SR7は、複数種類の予告種別（図80に示す「予告なし」、「第1ステップアップ予告演出」、「メール予告演出」、「カード予告演出」、「可動物ステップアップ予告演出」、「他系統液晶予告演出」）のうち、いずれの予告種別を実行させるかを決定するために用いられる乱数である。予告種別決定用の乱数SR7は、「1」～「191」の範囲の値をとる。

30

【0305】

第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1は、第1ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1は、「1」～「500」の範囲の値をとる。第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2は、第2ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2は、「1」～「600」の範囲の値をとる。可動物ステップアップ予告決定用の乱数SR8-3は、可動物ステップアップ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。可動物ステップアップ予告決定用の乱数SR8-3は、「1」～「100」の値をとる。

40

【0306】

メール予告決定用の乱数SR8-4は、メール予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。メール予告決定用の乱数SR8-4は、「1」～「1009」の範囲の値をとる。カード予告決定用の乱数SR8-5は、カード予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。カード予告決定用の乱数SR8-5は、「1」～「1009」の範囲の値をとる。

50

【0307】

枠予告決定用の乱数SR8-6は、枠予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。枠予告決定用の乱数SR8-6は、「1」～「50」の範囲の値をとる。演出羽根役物予告決定用の乱数SR8-7は、羽根モノ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。演出羽根役物予告決定用の乱数SR8-7は、「1」～「50」のは荷の値をとる。他系統予告決定用の乱数SR8-8は、他系統予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。他系統予告決定用の乱数SR8-8は、「1」～「50」の範囲の値をとる。

【0308】

第1～第6ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-1～9-6は、第1～第6ミニキャラ予告演出の内容（有無・演出態様）を決定するために用いる乱数である。第1～第6ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-1～9-6は、「1」～「200」の範囲の値をとる。なお、各予告演出の内容については後述する。

10

【0309】

図2に示す演出制御基板80に搭載されたROMには、演出制御用のプログラムの他にも、演出動作を制御するために用いられる各種のデータテーブルなどが格納されている。例えば、ROMには、演出制御用CPU120が各種の判定や決定、設定を行うために用意された複数の判定テーブルや決定テーブル、制御パターンテーブルを構成するテーブルデータが記憶されている。

20

【0310】

ROMが記憶する決定テーブルには、所定の非リーチ組合せや発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図47（A）～（D）に示す最終停止図柄決定テーブル160A～160Dが含まれている。図47（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄FZ1-1を、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Aは第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図47（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄FZ1-2を、左最終停止図柄FZ1-1や第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Bは、左最終停止図柄FZ1-1として決定された演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を、右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図47（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cは、所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリア9Cにて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄FZ1-3を、左最終停止図柄FZ1-1や右最終停止図柄FZ1-2、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3などに基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

40

【0311】

ここで、ROMが記憶する判定テーブルには、図48に示すような左右出目判定テーブル161が含まれており、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せから、左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定が行われる。最終停止図柄決定テーブル160Cは左右出目タイプDC1-1がLR0、LR11～LR18、LR31～LR38のいずれに該当するかの判定結果に応じて、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を、中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

50

【0312】

図47(B)に示す最終停止図柄決定テーブル160Bでは、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄の図柄番号と右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄の図柄番号とが同一となる部分には、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当り組合せ（突確チャンス目TC1~TC4を除く）とはならないようにすることができる。また、図47(C)に示す最終停止図柄決定テーブル160Cでは、左最終停止図柄FZ1-1、右最終停止図柄FZ1-2、中最終停止図柄FZ1-3の組合せが、予め定められた演出図柄の組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り当てられていない。例えば、リーチ組合せや大当り組合せ以外であっても、図7(A)に示す擬似連チャンス目GC1~GC8となる部分や、図7(B)に示す発展チャンス目HC1~HC8となる部分、図7(C)に示す突確チャンス目TC1~TC4となる部分、さらには、図49に示すような一定の非リーチ組合せとなる部分には、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3が割り当てられていない。このような割当てにより、最終停止図柄として所定の非リーチ組合せとなる確定演出図柄を決定する場合に、その確定演出図柄が擬似連チャンス目GC1~GC8や発展チャンス目HC1~HC8、突確チャンス目TC1~TC4、さらには、これらのチャンス目と類似する一定の非リーチ組合せとはならないようにすることができる。

10

【0313】

20

図47(D)に示す最終停止図柄決定テーブル160Dは、「発展チャンス目終了」の特定演出が実行される場合に「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rでの最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6となる確定演出図柄の組合せを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて発展チャンス目HC1~HC8のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル160Dは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、発展チャンス目HC1~HC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0314】

ROMが記憶する決定テーブルには、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図50(A)及び(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162A、162Bが含まれている。図50(A)に示す最終停止図柄決定テーブル162Aは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて停止表示される確定演出図柄となる左最終停止図柄FZ2-1と、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて停止表示される確定演出図柄となる右最終停止図柄FZ2-2とを、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル162Aは、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を、左最終停止図柄FZ2-1及び右最終停止図柄FZ2-2として同一になる演出図柄（左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2）の図柄番号「1」~「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図50(B)に示す最終停止図柄決定テーブル162Bは、リーチハズレ組合せとなる確定演出図柄のうち、「中」の演出図柄表示エリア9Cにて停止表示される確定演出図柄となる中最終停止図柄FZ2-3を、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3に基づいて決定するために参照されるテーブルである。

30

40

【0315】

ここで、リーチハズレ組合せを構成する中最終停止図柄FZ2-3は、左最終停止図柄FZ2-1や右最終停止図柄FZ2-2となる演出図柄の図柄番号との差分値である図柄差により特定される。すなわち、演出図柄の可変表示において、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにて演出図柄の変動を開始させ、「左」→「右」→「中」といった所定順序で演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄を停止表示する場合に、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリア9C以外の「左

50

」及び「右」の演出図柄表示エリア 9 L、9 R に停止表示される左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 が最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 A を用いて決定された後、最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B を用いて「中」の演出図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 と左右最終停止図柄 F Z 2-1、F Z 2-2 との差分（図柄差）を決定する。このとき決定された図柄差に応じて、「中」の演出図柄表示エリア 9 C に停止表示される中最終停止図柄 F Z 2-3 となる確定演出図柄が決定される。最終停止図柄決定テーブル 1 6 2 B は、ノーマル P A 2-1、ノーマル P A 2-2、特殊 P G 2-1、特殊 P G 2-2 の変動パターンのいずれかである場合や、ノーマル P A 2-3、ノーマル P A 2-4 のいずれかである場合、スーパー P A 3-1～スーパー P A 3-5、スーパー P B 3-1～スーパー P B 3-6、スーパー P C 3-1～スーパー P C 3-4 の変動パターンのいずれかである場合、スーパー P A 3-6～スーパー P A 3-10 の変動パターンのいずれかである場合に依りて、第 3 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-3 を、図柄差「-2」、「-1」、「+1」、「+2」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0316】

R O M が記憶する決定テーブルには、大当たり組合せや突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかとなる確定演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図 5 1 (A)～(D) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A～1 6 3 D が含まれている。図 5 1 (A) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、通常大当たり組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 A は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 5 1 (B) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、確変大当たり組合せとなる確定演出図柄として、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R にて停止表示される左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 を、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 B は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、左中右最終停止図柄 F Z 3-1、F Z 3-2、F Z 3-3 として同一になる確変図柄の図柄番号「1」、「3」、「5」、「7」に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 5 1 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C は、大当たり種別が「第 4 確変」の場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R での左中右最終停止図柄 F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3 となる確定演出図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、突確チャンス目 T C 1～T C 4 に割り当てる決定用データなどから構成されている。図 5 1 (D) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 D は、大当たり種別が「突確」の場合に、「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R での左中右最終停止図柄 F Z 4-1、F Z 4-2、F Z 4-3 となる確定演出図柄の組合せを、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 に基づいて突確チャンス目 T C 1～T C 4 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 D は、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 を、突確チャンス目 T C 1～T C 4 に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0317】

ここで、図 5 1 (C) に示す最終停止図柄決定テーブル 1 6 3 C では、突確チャンス目 T C 1 に対して、第 1 最終停止図柄決定用の乱数値 S R 1-1 のうち、「1」～「30」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目 T C 2 に対しては、「31」～「55」の範囲の値が割り当てられている。また、突確チャンス目 T C 3 に対して、第 1 最終停

止図柄決定用の乱数値SR1-1のうち、「56」～「70」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目TC1に対しては、「71」～「80」の範囲の値が割り当てられている。これに対して、図51(D)に示す最終停止図柄決定テーブル163Dでは、突確チャンス目TC1に対して、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1のうち、「1」～「10」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目TC2に対しては、「11」～「25」の範囲の値が割り当てられている。また、突確チャンス目TC3に対して、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1のうち、「26」～「50」の範囲の値が割り当てられており、突確チャンス目TC1に対しては、「51」～「80」の範囲の値が割り当てられている。したがって、大当たり種別が「第4確変」である場合には、大当たり種別が「突確」である場合に比べて、最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せとして、突確チャンス目TC1及びTC2のいずれかが決定される割合が高くなる一方で、突確チャンス目TC3及びTC4のいずれかが決定される割合は低くなる。これにより、最終停止図柄として、突確チャンス目TC1～TC4のいずれが停止表示されたかに応じて、大当たり種別が「第4確変」及び「突確」のいずれであるかを、遊技者に示唆することができる。

10

【0318】

ROMが記憶する決定テーブルには、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定するためのテーブルとして、例えば図52(A)、(B)に示す特定演出パターン決定テーブル164A、164Cが含まれている。図52(A)に示す特定演出パターン決定テーブル164Aは、「滑り」の特定演出が実行される場合に、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1に基づき、特定演出パターンを滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル164Aは、非リーチPA1-4、ノーマルPA2-2、ノーマルPA2-4、ノーマルPA2-6、ノーマルPA2-8、スーパーPA3-2、スーパーPA3-7、スーパーPA4-2、スーパーPA4-7、スーパーPA5-2、スーパーPB3-2、スーパーPB4-2、スーパーPB5-2、スーパーPC3-2、スーパーPC3-4、スーパーPD1-2、スーパーPE1-2、スーパーPF1-3、特殊PG1-2、特殊PG2-2、特殊PG3-3、特殊PH3-3の変動パターンといった、「滑り」の特定演出が実行される変動パターン(図8及び図9を参照)に応じて、第1特定演出パターン判定用の乱数値SR6-1を、滑りTP1-1～滑りTP1-4の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

20

30

【0319】

ここで、滑りTP1-1の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア9L、9Rにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-2の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア9L、9Rにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリアLにて演出図柄を高速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-3の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア9L、9Rにて演出図柄を仮停止表示させた後、「右」の演出図柄表示エリア5Rにて演出図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。滑りTP1-4の特定演出パターンでは、「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、5Rにおける全部にて演出図柄を変動させてから、「左」及び「右」の演出図柄表示エリア9L、9Rにて演出図柄を仮停止表示させた後、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて演出

40

50

図柄を低速に再変動させた後に停止表示させることで、「左」の演出図柄表示エリア 5 L にて停止表示する演出図柄を変更させる演出表示が行われる。

【0320】

図 5 2 (B) に示す特定演出パターン決定テーブル 1 6 4 C は、「イントロ」の特定演出が実行される場合に、第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 に基づき、特定演出パターンをイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 のいずれかに決定するために参照されるテーブルである。特定演出パターン決定テーブル 1 6 4 C は、非リーチ P A 1 - 6、スーパー P A 3 - 3、スーパー P A 3 - 8、スーパー P B 3 - 3、スーパー P A 4 - 3、スーパー P A 4 - 8、スーパー P A 5 - 3、スーパー P B 4 - 3、スーパー P B 5 - 3 の変動パターンといった、「イントロ」の特定演出が実行される変動パターン（図 8 及び図 9 を参照）に応じて、第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 を、イントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の特定演出パターンに割り当てる決定用データなどから構成されている。

10

【0321】

ここで、変動パターンが非リーチ P A 1 - 6 である場合には、例えば図 6 1 に示す演出制御バッファ設定部 1 6 4 に設けられた前回演出バッファ値が“1”~“3”のいずれであるかに応じて、複数種類の演出動作に対応したイントロ T P 3 - 1 ~ イントロ T P 3 - 3 の各特定演出パターンに対する第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 6 - 3 の割当てが異なっている。前回演出バッファ値は、「イントロ」の特定演出における特定演出パターンがイントロ T P 3 - 1 に決定された場合に“1”に設定され、イントロ T P 3 - 2 に決定された場合に“2”に設定され、イントロ T P 3 - 3 に決定された場合に“3”に設定される。そして、前回演出バッファ値が“1”であるときには、イントロ T P 3 - 1 に対して第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“2”であるときには、イントロ T P 3 - 2 に対して第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 が割り当てられておらず、前回演出バッファ値が“3”であるときには、イントロ T P 3 - 3 に対して第 3 特定演出パターン判定用の乱数値 S R 6 - 3 が割り当てられていない。このような割当てにより、非リーチ P A 1 - 6 の変動パターンに応じて「イントロ」の特定演出が実行される場合には、前回実行された「イントロ」の特定演出における特定演出パターンと同一の特定演出パターンにはならないようにすることができる。

20

30

【0322】

R O M が記憶する決定テーブルには、図 5 3 (A) に示す変動中昇格演出実行決定テーブル 1 6 5 A や、図 5 3 (B) に示す大当たり中昇格演出実行決定テーブル 1 6 5 B が含まれている。図 5 3 (A) に示す変動中昇格演出実行決定テーブル 1 6 5 A は、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「第 1 確変」~「第 4 確変」（「突確」以外）である場合に、変動中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 に基づいて判定するために参照されるテーブルである。変動中昇格演出実行決定テーブル 1 6 5 A は、大当たり種別が「通常」、「第 1 確変」~「第 4 確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 を、変動中昇格演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当たり種別が「通常」または「第 3 確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当たり種別が「第 1 確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 の一部が変動中昇格演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられている。この場合、変動中昇格演出ありの判定結果となれば、変動中昇格成功演出が実行されることになる。さらに、大当たり種別が「第 2 確変」または「第 4 確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値 S R 5 が全て変動中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、変動中昇格成功演出と変動中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。

40

50

【0323】

図53(B)に示す大当中昇格演出実行決定テーブル165Bは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第4確変」（「突確」以外）である場合に、大当中昇格演出を実行するか否かを、昇格演出実行判定用の乱数値SR5に基づいて判定するために参照されるテーブルである。大当中昇格演出実行決定テーブル165Bは、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第4確変」のいずれであるかに応じて、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を、大当中昇格成功演出や大当中昇格失敗演出の有無を示す判定結果に割り当てる決定用データなどから構成されている。ここで、大当たり種別が「通常」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5が全て大当中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられており、大当中昇格失敗演出が実行されることになる。また、大当たり種別が「第1確変」、「第2確変」または「第4確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5が全て大当中昇格演出なしの判定結果に割り当てられており、大当中昇格成功演出と大当中昇格失敗演出がいずれも実行されないことになる。さらに、大当たり種別が「第3確変」である場合には、昇格演出実行判定用の乱数値SR5の一部が大当中昇格成功演出ありの判定結果に割り当てられ、残りが大当中昇格失敗演出ありの判定結果に割り当てられている。この場合には、判定結果に応じて、大当中昇格成功演出と大当中昇格失敗演出のいずれかが実行されることになる。

10

【0324】

ROMが記憶する決定テーブルには、「滑り」の特定演出が実行される場合に仮停止表示させる演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図54(A)～(D)に示す仮停止図柄決定テーブル166A～166Dが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル166A～166Dは、例えば図54(E)に示すようなテーブル選択設定に従い、特定演出パターンが滑りTP1-1～滑りTP1-4のいずれであるかに応じて、使用テーブルとして選択される。すなわち、特定演出パターンが滑りTP1-1である場合には仮停止図柄決定テーブル166Aが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-2である場合には仮停止図柄決定テーブル166Bが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-3である場合には仮停止図柄決定テーブル166Cが使用テーブルとして選択され、滑りTP1-4である場合には仮停止図柄決定テーブル166Dが使用テーブルとして選択される。各仮停止図柄決定テーブル166A～166Dは、演出図柄を再変動させる演出図柄表示エリアにおいて最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、仮停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。すなわち、仮停止図柄決定テーブル166Aは、滑りTP1-1の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリア9Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、右仮停止図柄KZ1-1となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Bは、滑りTP1-2の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリア9Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左仮停止図柄KZ1-2となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Cは、滑りTP1-3の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「右」の演出図柄表示エリア9Rにおける最終停止図柄としての右最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、右仮停止図柄KZ1-3となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。仮停止図柄決定テーブル166Dは、滑りTP1-4の特定演出パターンに従い演出図柄が仮停止表示される「左」の演出図柄表示エリア9Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止

20

30

40

50

図柄決定用の乱数値SR3を、左仮停止図柄KZ1-4となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に割り当てる決定用データを含んでいる。

【0325】

ROMが記憶する決定テーブルには、「擬似連」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図55(A)～(F)に示す仮停止図柄決定テーブル167A～167Fが含まれている。各仮停止図柄決定テーブル167A～167Fは、「擬似連」の特定演出が実行される場合に、変動パターンが非リーチPA1-5であるか、スーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-3～特殊PG1-5、特殊PH1-3～特殊PH1-5のいずれかであるかや、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数などに応じて、使用テーブルとして選択される。ここで、全再変動表示動作の残り回数は、例えば最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される演出図柄の変動(擬似連変動)では「0」となり、その1回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動(擬似連変動)では「1」となり、2回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動(擬似連変動)では「2」となり、3回前に仮停止図柄が停止表示される演出図柄の変動(擬似連変動)では「3」となるように、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示される擬似連変動が実行されるまでに、あと何回の擬似連変動(仮停止図柄が停止表示される変動)が実行されるかに対応している。

【0326】

一例として、仮停止図柄決定テーブル167Aは、変動パターンが非リーチPA1-5であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の演出図柄表示エリア9Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167Bは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の演出図柄表示エリア9Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0327】

仮停止図柄決定テーブル167Cは、変動パターンが特殊PG1-3、特殊PG1-4、特殊PH1-3、特殊PH1-4であることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア9Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄KZ2-1、「右」の演出図柄表示エリア9Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄KZ2-2、「中」の演出図柄表示エリア9Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄KZ2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167Dは、変動パターンが特殊PG1-5、特殊PH1-5のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変

動表示動作の残り回数が「1」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア9 Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄K Z 2-1、「右」の演出図柄表示エリア9 Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄K Z 2-2、「中」の演出図柄表示エリア9 Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄K Z 2-3を決定するための使用テーブルとして選択される。

【0328】

また、仮停止図柄決定テーブル167 Eは、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-3、特殊PG1-4、特殊PH1-3、特殊PH1-4のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「2」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア9 Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄K Z 3-1、「右」の演出図柄表示エリア9 Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄K Z 3-2、「中」の演出図柄表示エリア9 Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄K Z 3-3を決定するための使用テーブルとして選択される。仮停止図柄決定テーブル167 Fは、変動パターンがスーパーPA3-5、スーパーPA3-10、スーパーPA4-5、スーパーPA4-10、スーパーPA5-5、スーパーPB3-5、スーパーPB4-5、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-4、特殊PH1-4のいずれかであることに応じて、最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでに実行される全再変動表示動作の残り回数が「3」である場合に、「左」の演出図柄表示エリア9 Lにて仮停止表示させる左図柄となる左仮停止図柄K Z 4-1、「右」の演出図柄表示エリア9 Rにて仮停止表示させる右図柄となる右仮停止図柄K Z 4-2、「中」の演出図柄表示エリア9 Cにて仮停止表示させる中図柄となる中仮停止図柄K Z 4-3を決定するための使用テーブルとして選択される。なお、変動パターンが非リーチPA1-5、特殊PG1-5、特殊PH1-5である場合には、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が1回だけであることから、仮停止図柄決定テーブル167 Eや仮停止図柄決定テーブル167 Fを使用テーブルとして選択する必要はない。変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-9、スーパーPA4-4、スーパーPA4-9、スーパーPA5-4、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、特殊PG1-3、特殊PH1-3である場合には、演出図柄を仮停止表示させてから再変動させる全再変動表示動作の実行回数が2回であることから、仮停止図柄決定テーブル167 Fを使用テーブルとして選択する必要はない。

【0329】

図55(A)～(D)に示す仮停止図柄決定テーブル167 A～167 Dはそれぞれ、「左」の演出図柄表示エリア9 Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」～「8」に応じて、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1を、左中右仮停止図柄K Z 2-1、K Z 2-2、K Z 2-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。図55(E)に示す仮停止図柄決定テーブル167 Eは、仮停止図柄決定テーブル167 Bと仮停止図柄決定テーブル167 Cとのいずれかをを用いて決定された左仮停止図柄K Z 2-1、右仮停止図柄K Z 2-2、中仮停止図柄2-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2を、左中右仮停止図柄K Z 3-1、K Z 3-2、K Z 3-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。図55(F)に示す仮停止図柄決定テーブル167 Dは、仮停止図柄決定テーブル167 Eを用いて決定された左仮停止図柄K Z 3-1、右仮停止図柄3-2、中仮停止図柄K Z 3-3の組合せが擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれであるかに応じて、第3

擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3を、左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せによって構成される擬似連チャンス目GC1～GC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0330】

このような仮停止図柄決定テーブル167A～167Fを用いて仮停止図柄を決定することにより、例えば図56に示すように、非リーチPA1-5、特殊PG1-5、特殊PH1-5といった擬似連変動の実行回数が1回の変動パターンであるか、スーパーPA3-4、スーパーPA3-9、スーパーPA4-4、スーパーPA4-9、スーパーPA5-4、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、特殊PG1-3、特殊PH1-3といった擬似連変動の実行回数が2回の変動パターンであるか、スーパーPA3-5、スーパーPA3-10、スーパーPA4-5、スーパーPA4-10、スーパーPA5-5、スーパーPB3-5、スーパーPB4-5、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-4、特殊PH1-4といった擬似連変動の実行回数が3回の変動パターンであるかに応じて、各回の変動で「左」、「中」、「右」の演出図柄表示エリア9L、9C、9Rにおける全部にて仮停止表示させる演出図柄を、擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれかに決定することができる。

10

【0331】

また、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1といった、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「通常」、「第1確変」、「第2確変」、「第3確変」のいずれかである場合に参照される仮停止図柄決定テーブル167Bと、特殊PG1-3～特殊PG1-5、特殊PH1-3～特殊PH1-5といった、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかである場合に参照される仮停止図柄決定テーブル167C、167Dとでは、擬似連チャンス目GC1～GC8のそれぞれに割り当てられている第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1の範囲が異なっている。これにより、大当たり種別が「通常」、「第1確変」、「第2確変」、「第3確変」のいずれかであるか、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかであるかに応じて異なる割合で擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれにするかを決定することができる。さらに、大当たり種別が「第4確変」であり合計保留記憶数が所定数（例えば「5」）未満である場合に参照される仮停止図柄決定テーブル167Cと、合計保留記憶数が所定数以上である場合に参照される仮停止図柄決定テーブル167Dとでも、擬似連チャンス目GC1～GC8のそれぞれに割り当てられている第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1の範囲が異なっている。これにより、合計保留記憶数が所定数未満であるか、合計保留記憶数が所定数以上であるかに応じて異なる割合で擬似連チャンス目GC1～GC8のいずれにするかを決定することができる。

20

30

【0332】

加えて、仮停止図柄決定テーブル167C、167Dでは、仮停止図柄決定テーブル167Bに比べて、擬似連チャンス目GC2に割り当てられている第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1の範囲が広く設定されている。このような設定により、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第3確変」である場合よりも、「第4確変」、「突確」である場合の方が、擬似連チャンス目GC2に決定されやすくなるため、擬似連チャンス目GC2を構成する演出図柄が仮停止表示されることにより、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆することができる。

40

【0333】

また、仮停止図柄決定テーブル167E、167Fでは、仮停止図柄決定テーブル167B～167Dを参照することにより決定された擬似連チャンス目と同一の擬似連チャンス目に決定されやすくなるように設定されているため、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかに決定された場合には、最後の擬似連変動のみならず、それ以前の擬似連変動においても、擬似連チャンス目GC2を構成する演出図柄が仮停止表示されやすくな

50

る。

【0334】

さらに、変動パターンが特殊PG1-3、特殊PG1-4、特殊PH1-3、特殊PH1-4である場合には、仮停止図柄決定テーブル167Cを参照することにより擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかに決定され、変動パターンが特殊PG1-5、特殊PH1-5である場合には、仮停止図柄決定テーブル167Dを参照することにより擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかに決定されるため、大当たり種別が「第4確変」、「突確」の場合には、同じ割合で擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれにするかに決定される。これにより、仮停止表示された擬似連チャンス目を構成する演出図柄から、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれに決定されたかを遊技者に悟られないようにすることができ

10

【0335】

なお、全再変動表示動作の残り回数が「2」である場合や、「3」である場合に参照される仮停止図柄決定テーブルを、スーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1といった大当たり種別が「通常」、「第1確変」~「第3確変」のいずれかである場合に決定される変動パターンか、特殊PG1-3、特殊PG1-4、特殊PH1-3、特殊PH1-4といった大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかである場合に決定される変動パターンか応じて、それぞれ複数ずつ設けるようにしてもよい。そして、擬似連チャンス目GC1~GC8のそれぞれに対して割り当てられている第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2の範囲や、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3の範囲が異なるように設定することにより、1回目の擬似連変動と2回目の擬似連変動とで、異なる擬似連チャンス目を構成する演出図柄が仮停止表示された場合には、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆するようにすればよい。あるいは、1回目の擬似連変動と2回目の擬似連変動とで、同一の擬似連チャンス目を構成する演出図柄が仮停止表示された場合には、大当たり種別が「第4確変」、「突確」のいずれかに決定されたことを遊技者に示唆するようにしてもよい。

20

30

【0336】

ROMが記憶する決定テーブルには、「発展チャンス目」の特定演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図57に示す仮停止図柄決定テーブル168が含まれている。仮停止図柄決定テーブル168は、「左」の演出図柄表示エリア9Lにおける最終停止図柄としての左最終停止図柄となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を、左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3の組合せによって構成される発展チャンス目HC1~HC8に割り当てる決定用データなどから構成されている。

【0337】

ROMが記憶する決定テーブルには、変動中昇格演出が実行される場合に仮停止表示される演出図柄を決定するためのテーブルとして、例えば図58に示す仮停止図柄決定テーブル169が含まれている。仮停止図柄決定テーブル169は、大当たり組合せとなる確定演出図柄として「左」、「中」、「右」の各演出図柄表示エリア9L、9C、9Rに揃って停止表示される同一の左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3となる演出図柄の図柄番号「1」~「8」に応じて、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3として同一になる通常図柄の図柄番号「2」、「4」、「6」、「8」に割り当てる決定用データなどから構成されている。

40

【0338】

ROMが記憶する制御パターンテーブルには、例えば図59(A)に示す図柄変動制御

50

パターンテーブル180、図60に示す各種演出制御パターンテーブル182などが含まれている。図59(A)に示す図柄変動制御パターンテーブル180には、演出図柄の変動が開始されてから最終停止図柄となる確定演出図柄が停止表示されるまでの期間における、演出表示装置9の表示領域における演出図柄の可変表示動作や、リーチ演出における演出表示動作、特定演出における演出表示動作、突確演出表示における演出表示動作の前半部分といった、各種の演出動作の制御内容を示すデータが、図柄変動制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各図柄変動制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、演出図柄の可変表示に応じた各種の演出動作を制御するための制御データから構成され、時系列的に、各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が設定されていればよい。

10

【0339】

図60に示す各種演出制御パターンテーブル182には、大当り遊技状態に制御されている期間における、各種の演出制御の内容を示すデータが、演出制御パターンとして複数種類格納されていればよい。各演出制御パターンは、例えば演出制御プロセスタイマ設定値、演出制御プロセスタイマ判定値、演出表示制御データ、音声制御データ、ランプ制御データ、終了コードといった、大当り遊技状態における演出動作の進行に応じた各種の演出制御の内容や、演出制御の切替タイミング等が、時系列的に設定されていればよい。

【0340】

一例として、当り開始CST2-1及び当り制御中CRE1-1の演出制御パターンは、演出図柄の可変表示から継続して、「突確」となることを予告する演出画像を表示する一連の突確演出表示における演出表示動作の後半部分を実行した後、確変突入表示を実行させる。当り開始CST1-3及び当り制御中CRD1-3の演出制御パターンは、演出図柄の可変表示から継続して、当り開始CST2-1及び当り制御中CRE1-1の演出制御パターンと同一の内容の一連の突確演出表示における演出表示動作の後半部分を実行させた後、大当り開始時演出表示を実行させる。そのため、大当り遊技状態に制御されている期間において、一連の特殊演出が実行される場合には、突確見せ掛け15ラウンド大当り状態に制御されるか2ラウンド大当り状態に制御されるかを演出制御の内容からは遊技者が認識することができない。

20

【0341】

図2に示す演出制御基板80に搭載されたRAM122には、演出動作を制御するために用いられる各種データを保持する領域として、例えば図61に示すような演出制御用データ保持エリア190が設けられている。図61に示す演出制御用データ保持エリア190は、演出制御フラグ設定部191と、演出制御タイマ設定部192と、演出制御カウンタ設定部193と、演出制御バッファ設定部194とを備えている。

30

【0342】

演出制御フラグ設定部191には、例えば演出表示装置9の表示領域における演出画像の表示状態といった演出動作状態や主基板31から伝送された演出制御コマンド等に応じて状態を更新可能な複数種類のフラグが設けられている。例えば、演出制御フラグ設定部191には、複数種類のフラグそれぞれについて、フラグの値を示すデータや、オン状態あるいはオフ状態を示すデータが記憶される。

40

【0343】

演出制御タイマ設定部192には、例えば演出表示装置9の表示領域における演出画像の表示動作といった各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のタイマが設けられている。例えば、演出制御タイマ設定部192には、複数種類のタイマそれぞれにおけるタイマ値を示すデータが記憶される。

【0344】

演出制御カウンタ設定部193には、各種演出動作の進行を制御するために用いられる複数種類のカウンタが設けられている。例えば、演出制御カウンタ設定部193には、複数種類のカウンタそれぞれにおけるカウント値を示すデータが記憶される。

50

【0345】

演出制御バッファ設定部194には、各種演出動作の進行を制御するために用いられるデータを一時的に記憶する各種のバッファが設けられている。例えば、演出制御バッファ設定部194には、複数種類のバッファそれぞれにおけるバッファ値を示すデータが記憶される。

【0346】

演出制御基板80に搭載された表示制御部123は、演出制御用CPU120からの表示制御指令などに基づき、演出表示装置9における表示動作の制御内容を決定する。例えば、表示制御部123は、演出表示装置9の表示領域に表示させる演出画像の切替タイミングを決定することなどにより、演出図柄の可変表示やリーチ演出における演出表示といった各種の演出表示を実行させるための制御を行う。表示制御部123は、VDP (Video Display Processor)、CGROM (Character Generator ROM)、VRAM (Video RAM)、LCD駆動回路などを備えて構成されていればよい。

10

【0347】

演出制御基板80に搭載されたI/O125は、例えば主基板31などから伝送された演出制御コマンドや操作ボタン120から伝送された操作検出信号等の各種信号を取り込むための入力ポートと、演出制御基板80の外部へと各種信号を伝送するための出力ポートとを含んで構成される。例えば、I/O125の出力ポートからは、演出表示装置9へと伝送される映像信号や、音声制御基板13へと伝送される効果音信号、ランプ制御基板14へと伝送される電飾信号などが出力される。

20

【0348】

音声制御基板13には、例えば入出力ドライバや音声合成用IC、音声データROM、増幅回路、ボリュームなどが搭載されている。一例として、音声制御基板13では、演出制御基板12から伝送された効果音信号に示される音番号データが入出力ドライバを介して音声合成用ICに入力される。音声合成用ICは、音番号データに応じた音声や効果音を生成し増幅回路に出力する。増幅回路は、音声合成用ICの出力レベルを、ボリュームで設定されている音量に応じたレベルに増幅した音声信号を、スピーカ8L、8Rに出力する。音声データROMには、音番号データに応じた制御データが格納されており、音声合成用ICが音番号データに応じた制御データを読み出して、音声や効果音が生成される。音声データROMの記憶データは、所定期間における音声や効果音の出力態様を時系列的に示すデータなどから構成されていればよい。

30

【0349】

ランプ制御基板14には、例えば入出力ドライバやランプドライバなどが搭載されている。一例として、ランプ制御基板14では、演出制御基板80から伝送された電飾信号が、入出力ドライバを介してランプドライバに入力される。ランプドライバは、電飾信号を増幅して遊技効果ランプ9などに供給する。

【0350】

図62は、図42に示されたメイン処理における演出制御プロセス処理（ステップS705）を示すフローチャートである。演出制御プロセス処理では、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値に応じてステップS800～S807のうちのいずれかの処理を行う。各処理において、以下のような処理を実行する。

40

【0351】

変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）：遊技制御用マイクロコンピュータ560から変動パターンコマンドを受信しているか否か確認する。具体的には、コマンド解析処理でセットされる変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する。変動パターンコマンドを受信していれば、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理（ステップS801）に対応した値に変更する。

【0352】

演出図柄変動開始処理（ステップS801）：演出図柄および演出図柄の変動が開始されるように制御する。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステ

50

ップS 8 0 2) に対応した値に更新する。

【0 3 5 3】

演出図柄変動中処理 (ステップS 8 0 2) : 変動パターンを構成する各変動状態 (変動速度) の切替タイミング等を制御するとともに、変動時間の終了を監視する。そして、変動時間が終了したら、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理 (ステップS 8 0 3) に対応した値に更新する。

【0 3 5 4】

演出図柄変動停止処理 (ステップS 8 0 3) : 全図柄停止を指示する演出制御コマンド (図柄確定指定コマンド) を受信したことにもとづいて、演出図柄 (および演出図柄) の変動を停止し表示結果 (停止図柄) を導出表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を大当り表示処理 (ステップS 8 0 4) または変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップS 8 0 0) に対応した値に更新する。

10

【0 3 5 5】

大当り表示処理 (ステップS 8 0 4) : 変動時間の終了後、演出表示装置9に大当りの発生を報知するための画面を表示する制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理 (ステップS 8 0 5) に対応した値に更新する。

【0 3 5 6】

ラウンド中処理 (ステップS 8 0 5) : ラウンド中の表示制御を行う。また、いわゆる確変昇格演出を実行する遊技機では、確変昇格演出の実行を示す確変昇格演出実行中フラグがセットされている場合には確変昇格演出を実行する。そして、ラウンド終了条件が成立したら、最終ラウンドが終了していなければ、演出制御プロセスフラグの値をラウンド後処理 (ステップS 8 0 6) に対応した値に更新する。最終ラウンドが終了していれば、演出制御プロセスフラグの値を大当り終了処理 (ステップS 8 0 7) に対応した値に更新する。

20

【0 3 5 7】

ラウンド後処理 (ステップS 8 0 6) : ラウンド間の表示制御を行う。そして、ラウンド開始条件が成立したら、演出制御プロセスフラグの値をラウンド中処理 (ステップS 8 0 5) に対応した値に更新する。

【0 3 5 8】

大当り終了処理 (ステップS 8 0 7) : 演出表示装置9において、大当り遊技状態が終了したことを遊技者に報知する表示制御を行う。そして、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップS 8 0 0) に対応した値に更新する。

30

【0 3 5 9】

図6 3は、図6 2に示された演出制御プロセス処理における変動パターンコマンド受信待ち処理 (ステップS 8 0 0) を示すフローチャートである。変動パターンコマンド受信待ち処理において、演出制御用CPU1 0 1は、変動パターンコマンド受信フラグがセットされているか否か確認する (ステップS 8 1 1)。変動パターンコマンド受信フラグがセットされていれば、変動パターンコマンド受信フラグをリセットする (ステップS 8 1 2)。そして、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動開始処理 (ステップS 8 0 1) に応じた値に更新する (ステップS 8 1 3)。

40

【0 3 6 0】

図6 4及び図6 5は、図6 2のステップS 1 6 1にて実行される演出図柄変動開始処理の一例を示すフローチャートである。この演出図柄変動開始処理において、演出制御用CPU1 2 0は、まず、例えば可変表示結果通知コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、可変表示結果が「ハズレ」であるか否かを判定する。このとき、可変表示結果が「ハズレ」であれば (ステップS 5 0 1 ; Yes)、例えば変動パターン指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とする場合に対応した非リーチ変動パターンであるか否かを判定する (ステップS 5 0 2)。

【0 3 6 1】

50

ステップS502にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には（ステップS502；Yes）、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであるか否かを判定する（ステップS503）。一例として、ステップS502にて非リーチ変動パターンであると判定された場合には、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが非リーチPA1-7の変動パターンであれば（図8を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定する。

【0362】

ステップS503にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定された場合には（ステップS503；Yes）、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップS504）。一例として、ステップS504の処理では、図47（D）に示す最終停止図柄決定テーブル160Dを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Dを参照することにより、発展チャンス目HC1～HC8のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【0363】

ステップS503にて「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンではないと判定された場合には（ステップS503；No）、非リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップS505）。一例として、ステップS505の処理では、まず、図47（A）に示す最終停止図柄決定テーブル160Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ1-1となる演出図柄を決定する。次に、図47（B）に示す最終停止図柄決定テーブル160Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2最終停止図柄決定用の乱数値SR1-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-2を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Bを参照することにより、右最終停止図柄FZ1-2となる演出図柄を決定する。このときには、左最終停止図柄FZ1-1と右最終停止図柄FZ1-2との組合せに基づき、図48に示すような左右出目判定テーブル161を参照することにより、左右出目タイプDC1-1が複数種類のいずれとなるかを判定する。その後、図47（C）に示す最終停止図柄決定テーブル160Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3と、左右出目タイプDC1-1とに基づき、最終停止図柄決定テーブル160Cを参照することにより、中最終停止図柄FZ1-3となる演出図柄を決定する。

【0364】

こうして、ステップS505の処理では、最終停止図柄決定テーブル160A～160Cや、左右出目判定テーブル161を参照して、左中右最終停止図柄FZ1-1～FZ1-3となる演出図柄を決定することで、確定演出図柄の組合せがリーチ組合せや大当たり組合せとなることがなく、また、リーチ組合せや大当たり組合せ以外であっても、図7（A）に示す擬似連チャンス目GC1～GC8や、図7（B）に示す発展チャンス目HC1～HC8、図7（C）に示す突確チャンス目TC1～TC4、さらには、図49に示すような一定の非リーチ組合せとなることもない。

【0365】

10

20

30

40

50

ステップS502にて非リーチ変動パターンではないと判定された場合には（ステップS502；No）、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップS506）。一例として、ステップS506の処理では、まず、図50（A）に示す最終停止図柄決定テーブル162Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Aを参照することにより、左最終停止図柄FZ2-1と右最終停止図柄FZ2-2となる同一の演出図柄を決定する。次に、図50（B）に示す最終停止図柄決定テーブル162Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3最終停止図柄決定用の乱数値SR1-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR1-3を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル162Bを参照することにより、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄と中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄との図柄差を決定する。こうして決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄が決定される。

【0366】

このように、ステップS506の処理では、まず、最終停止図柄決定テーブル162Aを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリア5C以外の「左」及び「右」の演出図柄表示エリア5L、5Rに停止表示される左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄が決定される。その後、最終停止図柄決定テーブル162Bを用いて、最後に演出図柄が停止表示される「中」の演出図柄表示エリア5Cにおける中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄と、左右最終停止図柄FZ2-1、FZ2-2となる演出図柄との図柄差を決定し、決定された図柄差に応じて、中最終停止図柄FZ2-3となる演出図柄が決定される。

【0367】

ステップS501にて可変表示結果が「ハズレ」以外である場合には（ステップS501；No）、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第4確変」であること、もしくは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」であることのうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS507）。このとき、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「第4確変」である場合、もしくは、可変表示結果が「大当たり」であり大当たり種別が「突確」である場合には（ステップS507；Yes）、例えば変動パターン指定コマンドのEXTデータを読み取ることなどにより、指定された変動パターンが特殊PG1-1～特殊PG1-6、特殊PH1-3～特殊PH1-5の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS508）。ここで、図9に示すように、特殊PG1-1～特殊PG1-6、特殊PH1-3～特殊PH1-5の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示態様を「非リーチ」とすることを指定している。そのため、ステップS508にて特殊PG1-1～特殊PG1-6、特殊PH1-3～特殊PH1-5の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップS508；Yes）、図64に示すステップS503の処理に進み、ステップS504、S505の処理のいずれかにより、最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。なお、ステップS508にて特殊PG1-1～特殊PG1-6、特殊PH1-3～特殊PH1-5の変動パターンのいずれかであると判定された場合には、図64に示すステップS503の処理にて、変動パターン指定コマンドにより指定された変動パターンが特殊PG1-6の変動パターンであれば（図9を参照）、「発展チャンス目終了」の特定演出を実行する変動パターンであると判定されることになる。

【0368】

図65のステップS508にて特殊PG1-1～特殊PG1-6、特殊PH1-3～特殊PH1-5の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップS508；No）、指定された変動パターンが特殊PG2-1、特殊PG2-2、特殊PG3-2、特殊

PG 3-3、特殊PH 3-2、特殊PH 3-3の変動パターンのいずれかであるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS 5 0 9）。ここで、図9に示すように、特殊PG 2-1、特殊PG 2-2、特殊PG 3-2、特殊PG 3-3、特殊PH 3-2、特殊PH 3-3の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示状態をリーチ状態とした後に「ノーマル」のリーチ演出を行うことを指定している。そのため、ステップS 5 0 9にて特殊PG 2-1、特殊PG 2-2、特殊PG 3-2、特殊PG 3-3、特殊PH 3-2、特殊PH 3-3の変動パターンのいずれかであると判定された場合には（ステップS 5 0 9；Y e s）、図64に示すステップS 5 0 6の処理に進み、リーチ組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄を決定する。

【0369】

図65のステップS 5 0 9にて特殊PG 2-1、特殊PG 2-2、特殊PG 3-2、特殊PG 3-3、特殊PH 3-2、特殊PH 3-3の変動パターン以外であると判定された場合には（ステップS 5 0 9；N o）、指定された変動パターンが特殊PG 3-1、特殊PH 3-1の変動パターンのいずれかとなる。ここで、図9に示すように、特殊PG 3-1、特殊PH 3-1の変動パターンはいずれも、演出図柄の可変表示結果となる確定演出図柄の組合せを、突確チャンス目TC 1～TC 4のいずれかとするを指定している。こうした特殊PG 3-1、特殊PH 3-1の変動パターンのいずれかが指定されたことに対応して、突確チャンス目TC 1～TC 4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップS 5 1 0）。一例として、ステップS 5 1 0の処理では、指定された変動パターンが特殊PG 3-1がある場合、図51（D）に示す最終停止図柄決定テーブル163Dを、使用テーブルとして選択してセットし、特殊PH 3-1がある場合には、図51（C）に示す最終停止図柄決定テーブル163Cを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR 1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR 1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Cを参照することにより、突確チャンス目TC 1～TC 4のいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ 4-1、FZ 4-2、FZ 4-3の組合せを、確定演出図柄として決定する。なお、ステップS 5 1 0の処理では、図51（C）に示す最終停止図柄決定テーブル163Cや、図51（D）に示す最終停止図柄決定テーブル163Dを参照することなく、特殊PG 3-1～特殊PG 3-3、特殊PH 3-1～特殊PH 3-3の変動パターンのそれぞれに対応して、突確チャンス目TC 1～TC 4のいずれかを予め設定しておくことで、突確チャンス目TC 1～TC 4のいずれかを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定するようにしてもよい。

【0370】

ステップS 5 0 7にて、可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、大当たり種別が「第4確変」でも「突確」でもない場合には（ステップS 5 0 7；N o）、可変表示結果が「大当たり」となる場合のうち、大当たり種別が「通常大当たり」と「第3確変」のうち、いずれか一方であるか、または、それら以外であるかを判定する（ステップS 5 1 1）。このとき、大当たり種別が「通常大当たり」である場合、もしくは、大当たり種別が「第3確変」である場合には（ステップS 5 1 1；Y e s）、通常大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する（ステップS 5 1 2）。一例として、ステップS 5 1 2の処理では、図51（A）に示す最終停止図柄決定テーブル163Aを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値SR 1-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR 1-1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル163Aを参照することにより、通常大当たり組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄FZ 3-1、FZ 3-2、FZ 3-3の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【0371】

ステップS 5 1 1にて大当たり種別が「通常」でも「第3確変」でもない場合には（ステ

10

20

30

40

50

ップS 5 1 1 ; N o)、大当たり種別が「第1確変」と「第2確変」のいずれかであることに対応して、確変大当たり組合せを構成する最終停止図柄となる確定演出図柄の組合せを決定する(ステップS 5 1 3)。一例として、ステップS 5 1 3の処理では、図5 1 (B)に示す最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Bを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第1最終停止図柄決定用の乱数値S R 1 - 1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値S R 1 - 1を示す数値データに基づき、最終停止図柄決定テーブル1 6 3 Bを参照することにより、確変大当たり組合せのいずれかとなる左中右最終停止図柄F Z 3 - 1、F Z 3 - 2、F Z 3 - 3の組合せを、確定演出図柄として決定する。

【0 3 7 2】

10

図6 4のステップS 5 0 4、S 5 0 5、S 5 0 6の処理のいずれかを実行した後、あるいは、図6 5のステップS 5 1 0、S 5 1 2、S 5 1 3の処理のいずれかを実行した後は、特定演出設定処理を実行する(ステップS 5 1 4)。図6 6は、ステップS 5 1 4にて実行される特定演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この特定演出設定処理では、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンが特定演出のない変動パターンであるか否かを判定する(ステップS 5 5 1)。このとき、特定演出のない変動パターンであれば(ステップS 5 5 1 ; Y e s)、そのまま特定演出設定処理を終了する。

【0 3 7 3】

ステップS 5 5 1にて特定演出のある変動パターンと判定された場合には(ステップS 5 5 1 ; N o)、その特定演出が「滑り」、「イントロ」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する(ステップS 5 5 2)。このとき、「滑り」、「イントロ」の特定演出のいずれかであれば、その特定演出に応じた特定演出パターン決定テーブルを、使用テーブルとして選択してセットする(ステップS 5 5 3)。一例として、「滑り」の特定演出である場合には図5 2 (A)に示す特定演出パターン決定テーブル1 6 4 Aをセットし、「イントロ」の特定演出である場合には図5 2 (B)に示す特定演出パターン決定テーブル1 6 4 Cをセットする。

20

【0 3 7 4】

ステップS 5 5 3の処理に続いて、特定演出パターンを複数種類のいずれかに決定する(ステップS 5 5 4)。一例として、「滑り」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第1特定演出パターン判定用の乱数値S R 6 - 1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値S R 6 - 1を示す数値データに基づき、ステップS 5 5 2にてセットした特定演出パターン決定テーブル1 6 4 Aを参照することにより、特定演出パターンを滑りT P 1 - 1~滑りT P 1 - 4のいずれかに決定する。「イントロ」の特定演出である場合には、例えば演出制御カウンタ設定部1 9 3に設けられたランダムカウンタなどから、第3特定演出パターン判定用の乱数値S R 6 - 3を示す数値データを抽出する。このときには、変動パターンが非リーチP A 1 - 6である場合に、演出制御バッファ設定部1 9 4に記憶されている前回演出バッファ値を読み出す。そして、変動パターンが非リーチP A 1 - 6である場合には、抽出した乱数値S R 6 - 3を示す数値データと前回演出バッファ値に基づき、変動パターンが非リーチP A 1 - 6以外である場合には、抽出した乱数値S R 6 - 3を示す数値データに基づき、特定演出パターン決定テーブル1 6 4 Cを参照することにより、特定演出パターンをイントロT P 3 - 1~イントロT P 3 - 3のいずれかに決定する。

30

40

【0 3 7 5】

ステップS 5 5 4での判定を行った後には、特定演出が「イントロ」であるか否かを判定し(ステップS 5 5 5)、「イントロ」の特定演出である場合には(ステップS 5 5 5 ; Y e s)、ステップS 5 5 4にて決定されたイントロT P 3 - 1~イントロT P 3 - 3の特定演出パターンに応じて、特定演出パターン決定テーブル1 6 4 Cにおける前回演出バッファ更新設定値によって、前回演出バッファ値を更新する(ステップS 5 5 6)。例えば、ステップS 5 5 4にてイントロT P 3 - 1の特定演出パターンに決定された場合に

50

は、前回演出バッファ値を“1”に更新する。これに対して、ステップS554にてイントロTP3-2の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“2”に更新する。また、ステップS554にてイントロTP3-3の特定演出パターンに決定された場合には、前回演出バッファ値を“3”に更新する。

【0376】

こうしてステップS556の処理を実行することにより、「イントロ」の特定演出を実行する変動パターンに対応して、演出動作の種類ごとに用意されたイントロTP3-1～イントロTP3-3の特定演出パターンのいずれかに決定するごとに、その決定されたイントロTP3-1～イントロTP3-3の特定演出パターンに対応する前回演出バッファ値が設定されるように更新することができる。すなわち、「イントロ」の特定演出における演出動作を複数種類のいずれかに決定するごとに、その決定された演出動作の種類を、前回演出バッファ値として更新可能に記憶することができる。そして、ステップS554の処理では、非リーチPA1-6の変動パターンである場合に、前回演出バッファ値を読み出して図52(B)に示すような特定演出パターン決定テーブル164Cを用いた判定を行うことで、前回演出バッファ値として記憶されている演出動作の種類と同一種類の演出動作は実行しないように、特定演出パターンの決定を行うことができる。

【0377】

ステップS552にて特定演出が「滑り」、「イントロ」以外であると判定された場合や(ステップS552;No)、ステップS555にて特定演出が「イントロ」以外であると判定された場合(ステップS555;No)、あるいは、ステップS556の処理を実行した後は、特定演出が「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」のいずれかであるか、または、それら以外の特定演出であるかを判定する(ステップS557)。このとき、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」以外の特定演出であれば(ステップS557;No)、特定演出設定処理を終了する。これに対して、「滑り」、「擬似連」、「発展チャンス目」の特定演出のいずれかであれば(ステップS557;Yes)、特定演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから(ステップS558)、特定演出設定処理を終了する。

【0378】

ステップS558の処理では、一例として、「滑り」の特定演出である場合に、ステップS554にて決定された特定演出パターンに基づき、図54(E)に示すテーブル選択設定に従い、仮停止図柄決定テーブル166A～166Dのいずれかを、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3に基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル166A～166Dのいずれかを参照することにより、右仮停止図柄KZ1-1、左仮停止図柄KZ1-2、右仮停止図柄1-3、左仮停止図柄KZ1-4のいずれかとなる演出図柄を決定する。

【0379】

他の一例として、「擬似連」の特定演出である場合には、まず、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンに基づき、擬似連変動の実行回数を定数Mにセットする。例えば、非リーチPA1-5、特殊PG1-5、特殊PH1-5のいずれかの変動パターンである場合には、定数Mを「1」に設定し、スーパーPA3-4、スーパーPA3-9、スーパーPA4-4、スーパーPA4-9、スーパーPA5-4、スーパーPB3-4、スーパーPB4-4、スーパーPB5-4、特殊PG1-3、特殊PH1-3のいずれかの変動パターンである場合には、定数Mを「2」に設定し、スーパーPA3-5、スーパーPA3-10、スーパーPA4-5、スーパーPA4-10、スーパーPA5-5、スーパーPB3-5、スーパーPB4-5、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1、特殊PG1-4、特殊PH1-4のいずれかの変動パターンである場合には、定数Mを「3」に設定する。このときには、決定した仮停止図柄の組合せ数を示す変数Nを「0」に設定しておく。また、変動パターンが非リーチPA1-5である場合には、図55

10

20

30

40

50

(A)に示す仮停止図柄決定テーブル167Aを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンがスーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-5、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、スーパーPF1-1のいずれかである場合には、図55(B)に示す仮停止図柄決定テーブル167Bを使用テーブルとして選択してセットする。また、変動パターンが特殊PG1-3、特殊PG1-4、特殊PH1-3、特殊PH1-4である場合には、図55(C)に示す仮停止図柄決定テーブル167Cを使用テーブルとして選択してセットする一方で、変動パターンが特殊PG1-5、特殊PH1-5のいずれかである場合には、図55(D)に示す仮停止図柄決定テーブル167Dを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第1擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-1を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-1を示す数値データに基づき、セットした仮停止図柄決定テーブル167A~167Dのいずれかを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かを判定する。

10

【0380】

こうして更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS558の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、図55(E)に示す仮停止図柄決定テーブル167Eを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第2擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-2を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル167Eを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3の組合せを決定する。このときには、変数Nを1加算して更新し、更新後の変数Nが定数Mと合致するか否かを判定する。

20

【0381】

こうして更新後の変数Nが定数Mと合致すれば、ステップS558の処理を終了する。これに対して、更新後の変数Nが定数Mと合致しなければ、図55(F)に示す仮停止図柄決定テーブル167Fを使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、第3擬似連時仮停止図柄決定用の乱数値SR4-3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR4-3を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル167Fを参照することにより、擬似連チャンス目GC1~GC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定する。こうして左中右仮停止図柄KZ4-1、KZ4-2、KZ4-3の組合せを決定した後は、ステップS558の処理を了する。

30

【0382】

さらに他の一例として、「発展チャンス目」の特定演出である場合には、図57に示す仮停止図柄決定テーブル168を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用の乱数値SR3を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR3に基づき、仮停止図柄決定テーブル168を参照することにより、発展チャンス目HC1~HC8のいずれかとなる左中右仮停止図柄KZ6-1、KZ6-2、KZ6-3の組合せを決定する。

40

【0383】

図64に示すステップS514にて以上のような特定演出設定処理を実行した後は、変動中昇格演出設定処理を実行する(ステップS515)。図67は、ステップS515にて実行される変動中昇格演出設定処理の一例を示すフローチャートである。この変動中

50

昇格演出設定処理では、まず、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「突確」以外である場合に該当するか、または、そうした場合には該当しないかを判定する（ステップS561）。このとき、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「突確」以外である場合に該当しなければ（ステップS561；No）、そのまま変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0384】

ステップS561にて、可変表示結果が「大当たり」であり、なおかつ、大当たり種別が「突確」以外である場合に該当すると判定されたときには（ステップS561；Yes）、図53（A）に示す変動中昇格演出実行決定テーブル165Aを、使用テーブルとして選択してセットする（ステップS562）。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出実行判定用の乱数値SR5を示す数値データを抽出する（ステップS563）。そして、ステップS563にて抽出した乱数値SR5を示す数値データに基づき、ステップS562にてセットした変動中昇格演出実行決定テーブル165Aを参照することにより、大当たり種別が「通常」、「第1確変」～「第4確変」のいずれであるかに応じて、変動中昇格演出の有無を判定する（ステップS564）。このとき、変動中昇格演出なしと判定された場合には（ステップS565；No）、変動中昇格演出設定処理を終了する。

【0385】

これに対して、ステップS564にて変動中昇格演出ありと判定された場合には（ステップS565；Yes）、変動中昇格演出にて仮停止表示させる仮停止図柄を決定してから（ステップS566）、変動中昇格演出設定処理を終了する。ステップS566の処理では、一例として、図58に示す仮停止図柄決定テーブル169を、使用テーブルとして選択してセットする。続いて、例えば演出制御カウンタ設定部193に設けられたランダムカウンタなどから、昇格演出時仮停止図柄決定用の乱数値SR2を示す数値データを抽出する。そして、抽出した乱数値SR2を示す数値データに基づき、仮停止図柄決定テーブル169を参照することにより、左中右最終停止図柄FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3として決定された演出図柄の図柄番号に応じて、左中右仮停止図柄KZ7-1、KZ7-2、KZ7-3の組合せを決定する。

【0386】

ステップS515の特定演出設定処理を実行した後、演出制御用CPU101は、演出制御パターンを複数種類のうちのいずれかに決定する（ステップS516）。演出制御用CPU101は、変動パターン指定コマンドによって指定された変動パターンやステップS515の処理で決定した特定演出パターンに応じて、図59に示された図柄変動制御パターンテーブル180に格納されている複数種類の図柄変動制御パターンのうちのいずれかを使用パターンとして選択する。

【0387】

また、演出制御用CPU101は、予告演出の内容を決定し設定する予告演出設定処理を実行する（ステップS517）。なお、予告演出設定処理の内容については後述する（図78、図79参照）。

【0388】

次いで、演出制御用CPU101は、演出制御パターンや予告演出の内容に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS518）。そして、選択したプロセステーブルのプロセスデータ1におけるプロセスタイマをスタートさせる（ステップS519）。

【0389】

図68は、プロセステーブルの構成例を示す説明図である。プロセステーブルとは、演出制御用CPU101が演出装置の制御を実行する際に参照するプロセスデータが設定されたテーブルである。すなわち、演出制御用CPU101は、プロセステーブルに設定されているプロセスデータに従って演出表示装置9等の演出装置（演出用部品）の制御を行う。プロセステーブルは、プロセスタイマ設定値と表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データの組み合わせが複数集まったデータで構

10

20

30

40

50

成されている。表示制御実行データには、演出図柄の可変表示の可変表示時間（変動時間）中の変動態様を構成する各変動の態様を示すデータ等（演出図柄の表示態様の他に演出表示装置 9 の表示画面における演出図柄以外の演出態様を含む。）が記載されている。具体的には、演出表示装置 9 の表示画面の変更に関わるデータが記載されている。また、プロセスタイマ設定値には、その演出態様での演出時間が設定されている。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルを参照し、プロセスタイマ設定値に設定されている時間だけ表示制御実行データに設定されている態様で演出図柄を表示させるとともに表示画面に表示されるキャラクタ画像や背景を表示させる制御を行う。また、ランプ制御実行データおよび音番号データに設定されている態様で発光体の点滅を制御するとともに、スピーカ 27 からの音出力を制御する。また、可動部材制御データに設定されている態様で可動部材 78 および演出羽根役物 79 a, 79 b を制御する。

10

【0390】

図 68 に示すプロセステーブルは、演出制御基板 80 における ROM に格納されている。また、プロセステーブルは、各演出制御パターンや予告演出の内容に応じて用意されている。なお、プロセステーブルは、図 56 に示された図柄変動制御パターンテーブル 180 を、より具体的に示したものに相当する。また、ステップ S518A の処理で予告演出を実行することに決定されている場合には、予告演出に対応したデータが設定されてプロセステーブルを選択し、予告演出を実行することに決定されていない場合には、予告演出に対応したデータが設定されていないプロセステーブルを選択する。

20

【0391】

図 69 は、プロセステーブルの内容に従って実行される演出を説明するための説明図である。演出制御用 CPU 101 は、プロセステーブルにおける演出制御実行データに従って表示制御を実行する。すなわち、プロセスタイマ設定値に設定されたタイマ値に応じた時間が経過すると、プロセステーブルにおける次の演出制御実行データに従って、演出表示装置 9、LED 等の発光体、スピーカ 27、可動部材 78、および演出羽根役物 79 a, 79 b を制御する処理を繰り返すことによって、1 回の演出図柄の変動における演出が実現される。なお、変動期間中に制御対象にならない演出用部品に対応するデータ（例えば、可動部材制御データ）には、ダミーデータ（制御を指定しないデータ）が設定されている。

30

【0392】

演出制御用 CPU 101 は、ステップ S519 の処理を実行したら、プロセスデータ 1 の内容（表示制御実行データ 1、ランプ制御実行データ 1、音番号データ 1、可動部材制御データ 1）に従って演出装置（演出図柄を可変表示する演出用部品としての演出表示装置 9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ 27、および演出用部品としての可動部材 78 と演出羽根役物 79 a, 79 b）の制御を開始する（ステップ S520）。例えば、表示制御実行データに従って、演出表示装置 9 において変動パターンに応じた画像（演出図柄を含む。）を表示させるために、VDP109 に指令を出力する。また、各種ランプを点灯／消灯制御を行わせるために、ランプドライバ基板 35 に対して制御信号（ランプ制御実行データ）を出力する。また、スピーカ 27 からの音声出力を行わせるために、音声出力基板 70 に対して制御信号（音番号データ）を出力する。また、可動部材制御データに従って、可動部材 78 を動作させるための駆動信号を出力する。また、可動部材制御データに従って、演出羽根役物 79 a, 79 b を動作させるための駆動信号を出力する。

40

【0393】

そして、変動時間タイマに、変動パターンコマンドで特定される変動時間に相当する値を設定し（ステップ S521）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動中処理（ステップ S802）に対応した値にする（ステップ S522）。

【0394】

次に、第 1 ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図 70 ～ 図 75 は、第 1 ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。

50

【0395】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当たり）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【0396】

なお、ステップアップ予告演出は、1つのキャラクタの形状や色が変わるようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化すると認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

10

【0397】

図70～図75に示すように、第1ステップアップ予告では、4つの予告演出（予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出D）を実行可能なメインステップアップと、メインステップアップから所定のタイミングで分岐し、メインステップアップにおける予告演出とは異なる予告演出を実行する複数の分岐ステップアップとを備えている。

20

【0398】

図70は、メインステップアップに含まれる予告演出A～Dの例を示している。図70に示すように、予告演出Aとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において人のキャラクタAが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Bとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において人のキャラクタBが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Cとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において人のキャラクタCが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Dとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91においてキャラクタA、B、Cが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。

30

【0399】

また、図71は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、ボタン分岐ステップアップに含まれる予告演出E、Fの例を示している。図71に示すように、メインステップアップから分岐してボタン分岐ステップアップが実行されると、予告演出Eとして、操作ボタンと箱が演出表示装置9の画面上に表示される。遊技者によって操作ボタンが押されると、予告演出Fとして、箱が開いて中の物を見せる演出が実行される。図74に示すように、ボタン分岐ステップアップは、メインステップアップの予告演出Aの実行後に分岐する。

【0400】

また、図72は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第1分岐ステップアップに含まれる予告演出G、H1、H2の例を示している。図72に示すように、メインステップアップから分岐して第1分岐ステップアップが実行されると、予告演出Gとして、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される。そして、予告演出H1として、地震が発生して地面が揺れ、地面が割れる演出が実行される。その後、予告演出H2として、地面から「もぐら」が出てきて「スーパーリーチだよ！」という演出が実行される。図75に示すように、第1分岐ステップアップは、メインステップアップの予告演出Bの実行途中に分岐する。

40

【0401】

この実施の形態において、図75に示す例では、第1分岐ステップアップにおける予告演出Gは、メインステップアップにおける予告演出Bが実行されている途中のタイミング

50

で分岐するように構成されているが、図76に示すように、メインステップアップにおける予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同じタイミングで分岐するように構成することも可能である。

【0402】

また、図73は、複数設けられた分岐ステップアップのうち、第2分岐ステップアップに含まれる予告演出I1、I2の例を示している。図73に示すように、メインステップアップから分岐して第1分岐ステップアップが実行されると、予告演出Gとして、「ゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される。この演出は図72に示した演出と同様である。そして、予告演出I1として、雷が発生する演出が実行される。この予告演出I1は、図75に示すように、第1分岐ステップアップの予告演出Gの実行後にさらに分岐して実行される第2分岐ステップアップ予告における予告演出である。その後、第2分岐ステップアップ予告における予告演出I2として、「チャンスだ!」と表示される演出が実行される。なお、図75に示すように、第2分岐ステップアップにおける予告演出I1は、第1分岐ステップアップにおける予告演出Gから予告演出H1に変化するタイミングと同じタイミングで分岐する。ただし、第2分岐ステップアップにおける予告演出I1は、第1分岐ステップアップにおける予告演出Gが実行されている途中のタイミングで分岐するように構成されていてもよい。

10

【0403】

図77は、第2ステップアップ予告における各予告演出を示す説明図である。図77に示すように、第2ステップアップ予告では、3つの予告演出（予告演出X、予告演出Y、予告演出Z）を実行可能である。図75に示すように、予告演出Xとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Yとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Zとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92において表示されている木の画像が拡大される演出が実行される。なお、この実施の形態では、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告は同一期間に同時に実行可能である。

20

【0404】

図78および図79は、予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドで指定された変動パターンの内容に応じた予告種別選択テーブルを選択する（ステップS571）。

30

【0405】

図80は、予告種別選択テーブルを示す説明図である。図80に示すように、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが非リーチPA1-1、PA1-2、PA1-7、PB1-1、PC1-1であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の最上段のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第1ステップアップ予告、メール予告（メールを受信し、操作ボタン120の操作に応じてメールを開封する予告演出）、カード予告（カードが出てきて自動的にカードをめくる予告演出）、可動物ステップアップ予告（可動物78が段階的に動くことによって予告演出の態様をステップアップさせるステップアップ予告演出）、他系統液晶予告（第1ステップアップ予告や第2ステップアップ予告とは異なる系統の液晶画面上で実行される予告演出）のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、非リーチPA1-1、PA1-2、PA1-7、PB1-1、PC1-1の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

40

【0406】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが通常状態でかつ保留記憶数が5～8個のときの非リーチの変動パターンである非リーチPA1-3であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の2段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第1ステップアップ予告に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチPA1-3の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告のみ実行可能と

50

なる。

【0407】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが特定演出として「滑り」が実行される非リーチPA1-4であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の3段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、非リーチPA1-4の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【0408】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが時短状態または確変状態かつ保留記憶数が5～8個のときの非リーチの変動パターンである非リーチPB1-2または非リーチPC1-2であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の4段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、いずれの予告に対しても判定値が割り振られておらず、「予告なし」に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチPB1-2または非リーチPC1-2の変動パターンの場合は、いずれの予告演出も実行不可能となる。このように、時短状態や確変状態のときに予告演出を実行させないようにしているのは、時短状態や確変状態のときは変動時間が短縮されているので、予告演出を実行するのが困難であるからである。

【0409】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが特定演出として「イントロ」が実行される変動パターンである非リーチPA1-6、スーパーはずれPA3-3、PA3-8、PB3-3、大当たりPA4-3、PA4-8、PA5-3、PB4-3、PB5-3であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の5段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第1ステップアップ予告に対してのみ判定値が割り振られている。従って、非リーチPA1-6、スーパーはずれPA3-3、PA3-8、PB3-3、大当たりPA4-3、PA4-8、PA5-3、PB4-3、PB5-3の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告のみ実行可能となる。

【0410】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊PG1-1、PG1-2、PG1-6、PG2-1、PG2-2、PG3-1～PG3-3、PH3-1～PH3-3であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の6段目のテーブル）を選択する。このテーブルでは、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊PG1-1、PG1-2、PG1-6、PG2-1、PG2-2、PG3-1～PG3-3、PH3-1～PH3-3の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【0411】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊PG1-3、PG1-4、PH1-3、PH1-4であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の7段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊PG1-3、PG1-4、PH1-3、PH1-4の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【0412】

また、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが突確用の特殊PG1-5、PH1-5であれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の7段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第1ステップアップ予告、メール予告

10

20

30

40

50

、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、特殊PG1-5、PH1-5の変動パターンの場合は、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

【0413】

さらに、変動パターンコマンドで指定された変動パターンが上記以外の変動パターンであれば、その変動パターンに応じた予告種別選択テーブル（図80の最下段目のテーブル）を選択する。このテーブルにおいても、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれに対しても判定値が割り振られている。従って、この場合は、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告のいずれも実行可能となる。

10

【0414】

次いで、演出制御用CPU101は、予告種別選択用乱数SR7の値を抽出し、抽出した乱数値とステップS571で選択したテーブルにおける判定値と比較し、一致する判定値と対応付けられた予告種別を、今回の変動で実行可能な予告種別として決定する（ステップS572）。

【0415】

以上のように、複数種類の予告種別（第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告、他系統液晶予告）のうち一つの予告種別を今回の変動で実行可能な予告種別と決定する。そして、後述するように、決定された予告種別の予告演出を実行するか否かを決定する。このような構成にしているのは、あまりに多くの予告演出が同時に実行されると、演出が煩雑となってしまい、遊技者が予告演出の内容を認識し難くなってしまうのを防止するためである。

20

【0416】

次に、演出制御用CPU101は、第1ステップアップ予告が実行可能であるか否か（ステップS572で決定した予告種別が第1ステップアップ予告であるかどうか）を確認し（ステップS573）、第1ステップアップ予告が実行可能であれば、変動パターンに応じた図81～図86に示す第1予告設定テーブルを選択する（ステップS574）。ここで、図81～図86に示すように、図8および図9に示した変動パターン毎にテーブルが用意されている。そして、演出制御用CPU101は、受信した変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認することにより、変動パターンに応じた第1予告設定テーブルを選択する。

30

【0417】

図81に示すように、非リーチの変動パターンの第1予告設定テーブルでは、「ステップC（つまり予告演出C）」、「ステップD（予告演出D）」、「分岐ステップG，H（つまり予告演出G，H1，H2）」、「分岐ステップG，I（つまり予告演出G，I1，I2）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Cや分岐ステップアップにおける予告演出Gが実行されたときは、リーチの発生が確定したことになる。

【0418】

図81および図82に示すように、ノーマルリーチの変動パターンの第1予告設定テーブルでは、「ステップD（つまり予告演出D）」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Dが実行されたときは、スーパーリーチの発生が確定したことになる。

40

【0419】

図83に示すように、突確や第4確変が発生するときに選択される変動パターン（特殊PG1-1等）の第1予告設定テーブルにおいても、所定の予告演出に対して判定値が割り振られている。従って、特殊PG1-1等の変動パターンにもとづく変動中においても予告演出が実行される。ただし、「ステップC」、「ステップD」、「分岐ステップG，H（つまり予告演出G，H1，H2）」、「分岐ステップG，I（つまり予告演出G，I

50

1, I 2)」に対して判定値が割り振られていない。従って、メインステップアップにおける予告演出Cや分岐ステップアップにおける予告演出Gが実行されたときは、突確大当りや第4確変大当たりが発生することはない。ただし、擬似連が発生した場合には、メインステップアップにおける予告演出Cや分岐ステップアップにおける予告演出Gが実行されたときであっても、突確大当りや第4確変大当たりが発生する場合がある（図84～図86参照）。

【0420】

図84に示す第1予告設定テーブルには、擬似連1回の変動パターンが設定されている。擬似連1回の変動パターンでは、1回の変動中に見た目上2回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動1回目のときの予告演出と変動2回目のときの予告演出との組が設定されている。

10

【0421】

図85に示す第1予告設定テーブルには、擬似連2回の変動パターンが設定されている。擬似連2回の変動パターンでは、1回の変動中に見た目上3回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動1回目のときの予告演出と変動2回目のときの予告演出と変動3回目の予告演出との組が設定されている。

【0422】

図86に示す第1予告設定テーブルには、擬似連3回の変動パターンが設定されている。擬似連3回の変動パターンでは、1回の変動中に見た目上4回の変動が行われたように見せるため、予告演出は変動1回目のときの予告演出と変動2回目のときの予告演出と変動3回目の予告演出と変動4回目の予告演出との組が設定されている。

20

【0423】

演出制御用CPU101は、第1ステップアップ予告演出決定用乱数SR8-1を抽出し、抽出した乱数値とステップS574で選択した第1予告設定テーブルの判定値を比較することによって、今回の変動で予告演出を実行するか否かと、予告演出を実行する場合の予告演出の態様とを決定する（ステップS575）。そして、ステップS584に移行する。

【0424】

図81～図86において、「出現率」は、各変動パターンが図30の変動パターン設定処理で選択される割合を示している。具体的には、大当たりと決定された場合に所定の大当たり用変動パターンが選択される割合は、大当たりの確率は $1/300$ であり、大当たり種別に応じて所定の割合で大当たり用変動パターン種別が選択され、選択された大当たり用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第1ステップアップ予告が選択されるので、 $1/300 \times (\text{変動パターン種別の選択割合}) \times (\text{変動パターンの選択割合}) \times (\text{第1ステップアップ予告の選択割合})$ から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、大当たりと決定され、大当たり種別が「通常」または「第3確変」である場合に、大当たり用のノーマルPA2-5の変動パターンが選択される割合は、 $1/300 \times (\text{図13(A)のノーマルCA3-1の選択割合}(74/241)) \times (\text{図18のCA3-1におけるノーマルPA2-5の変動パターンの選択割合}(12/251)) \times (\text{図80の第1ステップアップ予告の選択割合}(121/191))$ となる。

30

40

【0425】

また、リーチはずれの変動パターンが選択される割合は、はずれの確率は $299/300$ であり、リーチとするか否かが決定され、リーチとすると決定された場合に所定の割合でリーチ用変動パターン種別が選択され、選択されたリーチ用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第1ステップアップ予告が選択されるので、 $299/300 \times (\text{リーチの発生確率}) \times (\text{変動パターン種別の選択割合}) \times (\text{変動パターンの選択割合}) \times (\text{第1ステップアップ予告の選択割合})$ から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、保留記憶数が0である場合に、リーチ用のノーマルPA2-1の変動

50

パターンが選択される割合は、 $299/300 \times (\text{図15(A)のリーチHA2-1の選択割合}(35/239)) \times (\text{図16(A)のノーマルCA2-1の選択割合}(128/241)) \times (\text{図22のノーマルCA2-1におけるノーマルPA2-1の変動パターンの選択割合}(148/251)) \times (\text{図80の第1ステップアップ予告の選択割合}(121/191))$ となる。

【0426】

また、非リーチはずれの変動パターンが選択される割合は、はずれの確率は $299/300$ であり、リーチとするか否かが決定され、リーチとしないと決定された場合に所定の割合で非リーチ用変動パターン種別が選択され、選択された非リーチ用変動パターン種別の中から所定の割合で変動パターンが選択され、選択された変動パターンについて実行する予告種別として複数種類の予告種別の中から第1ステップアップ予告が選択されるので、 $299/300 \times (\text{非リーチの発生確率}) \times (\text{変動パターン種別の選択割合}) \times (\text{変動パターンの選択割合}) \times (\text{第1ステップアップ予告の選択割合})$ から求められる。例えば、遊技状態が通常状態であり、保留記憶数が0である場合に、非リーチPA1-1の変動パターンが選択される割合は、 $299/300 \times (\text{図15(A)の非リーチHA1-1の選択割合}(204/239)) \times (\text{図17(A)の非リーチCA1-1の選択割合}(216/241)) \times (\text{図21の非リーチCA1-1における非リーチPA1-1の変動パターンの選択割合}(251/251)) \times (\text{図80の第1ステップアップ予告の選択割合}(121/191))$ となる。

【0427】

なお、図81～図86に示す「出現率」は、遊技状態が通常状態、確変状態、時短状態のいずれでも出現可能な変動パターンの場合には、通常状態のときの出現率である。また、保留記憶数が特定値の場合にのみ出現可能な変動パターン（非リーチの変動パターン等のように保留記憶数に応じて設定された変動パターン）以外の変動パターンの場合には、保留記憶数が0個のときの出現率である。また、特定の遊技状態（確変状態または時短状態）のときに出現可能な変動パターンの場合には、その特定の遊技状態のときの出現率である。また、保留記憶数が特定値の場合にのみ出現可能な変動パターンの場合には、保留記憶数が特定値のときの出現率である。

【0428】

なお、図81～図83に示す第1予告設定テーブルでは、第1ステップアップ予告の演出態様として、「分岐ステップG、H」が実行される演出態様（つまり、「A→B→G→H1→H2」の演出態様）と「分岐ステップG、I」が実行される演出態様（つまり、「A→B→G→I1→I2」の演出態様）が設定されているが、「分岐ステップG、H」が実行される演出態様を「分岐ステップG、H1」が実行される演出態様（つまり、「A→B→G→H1」の演出態様）と「分岐ステップG、H1、H2」が実行される演出態様（つまり、「A→B→G→H1→H2」の演出態様）とに分け、「分岐ステップG、I」が実行される演出態様を「分岐ステップG、I1」が実行される演出態様（つまり、「A→B→G→I1」の演出態様）と「分岐ステップG、I1、I2」が実行される演出態様（つまり、「A→B→G→I1→I2」の演出態様）とに分けるようにしてもよい。この場合、「分岐ステップG、H1」が実行される演出態様、「分岐ステップG、H1、H2」が実行される演出態様、「分岐ステップG、I1」が実行される演出態様、「分岐ステップG、I1、I2」が実行される演出態様のそれぞれに所定数の判定値を割り振るようにする。このような構成によれば、メインステップアップから第1分岐ステップアップに分岐した後も、予告演出がステップアップ（変化、発展）するかどうかについて遊技者に興味を持たせることができる。

【0429】

図87は、第1ステップアップ予告における各予告の出現率を示す説明図である。図88は、各予告の大当りの信頼度を示す説明図である。図87では、はずれの変動パターンの場合には、通常状態で保留記憶数が0の場合の出現率を示し、大当りの変動パターンの場合には、通常状態のときの出現率を示している。

【0430】

図87に示す第1ステップアップ予告における各予告（各ステップ）の出現率は次のように求められる。まず、通常状態で保留記憶数が0のときに出現可能なはずれの変動パターンの各々について、各予告の出現率を計算する。例えば、図81に示すように、ノーマルPA2-1の場合、変動パターンの出現率は4.571%（ $=0.04571$ ）である。そして、「なし」に対して判定値1～200が割り当てられ、「ステップA」に対して判定値201～400が割り当てられ、「ステップB」に対して判定値401～450が割り当てられ、「ステップC」に対して判定値451～455が割り当てられ、「分岐ステップE, F」に対して判定値456～495が割り当てられ、「分岐ステップG, H」に対して判定値496～500が割り当てられている。従って、「なし」の出現率は0.04571×200/500で求められ、「ステップA」の出現率は0.04571×200/500で求められ、「ステップB」の出現率は0.04571×50/500で求められ、「ステップC」の出現率は0.04571×5/500で求められ、「分岐ステップE, F」の出現率は0.04571×40/500で求められ、「分岐ステップG, H」の出現率は0.04571×5/500で求められる。

10

【0431】

また、通常状態のときに出現可能な大当りの変動パターンの各々について、各予告の出現率を計算する。例えば、図82に示すように、ノーマルPA2-5の場合、変動パターンの出現率は0.00625%（ $=0.0000625$ ）である。そして、「なし」に対して判定値1～100が割り当てられ、「ステップA」に対して判定値101～300が割り当てられ、「ステップB」に対して判定値301～370が割り当てられ、「ステップC」に対して判定値371～400が割り当てられ、「分岐ステップE, F」に対して判定値401～460が割り当てられ、「分岐ステップG, H」に対して判定値461～480が割り当てられ、「分岐ステップG, I」に対して判定値481～500が割り当てられている。従って、「なし」の出現率は0.0000625×100/500で求められ、「ステップA」の出現率は0.0000625×200/500で求められ、「ステップB」の出現率は0.0000625×70/500で求められ、「ステップC」の出現率は0.0000625×30/500で求められ、「分岐ステップE, F」の出現率は0.0000625×60/500で求められ、「分岐ステップG, H」の出現率は0.0000625×20/500で求められ、「分岐ステップG, I」の出現率は0.0000625×20/500で求められる。

20

30

【0432】

次に、各予告演出（「なし」「ステップA」「ステップB」「ステップC」「ステップD」「分岐ステップE, F」「分岐ステップG, H」「分岐ステップG, I」）について、はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率を足し合わせて合計（NH、AH、BH、CH、DH、EH、HH、IH）を計算する。また、各予告演出（「なし」「ステップA」「ステップB」「ステップC」「ステップD」「分岐ステップE, F」「分岐ステップG, H」「分岐ステップG, I」）について、大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率を足し合わせて合計（NA、AA、BA、CA、DA、EA、HA、IA）を計算する。

40

【0433】

図88に示す第1ステップアップ予告における各予告（各ステップ）の信頼度は次のように求められる。すなわち、「なし」の場合は $NH / (NH + NA)$ 、「ステップA」の計算式、 $AH / (AH + AA)$ の計算式、「ステップB」の場合は $BH / (BH + BA)$ の計算式、「ステップC」の場合は $CH / (CH + CA)$ の計算式、「ステップD」の場合は $DH / (DH + DA)$ の計算式、「分岐ステップE, F」の場合は $EH / (EH + EA)$ の計算式、「分岐ステップG, H」の場合は $HH / (HH + HA)$ の計算式、「分岐ステップG, I」の場合は $IH / (IH + IA)$ の計算式、から信頼度を求められる。

【0434】

50

この実施の形態では、図 88 に示すように、「なし」の場合の信頼度は「0. 1 1 5 2 3 0 4 8 1」であり、「ステップ A」の場合の信頼度は「0. 3 1 8 8 8 0 2 0 9」であり、「ステップ B」の場合の信頼度は「0. 3 8 1 9 3 0 1 4 9」であり、「ステップ C」の場合の信頼度は「1. 8 9 3 3 3 9 8 0 4」であり、「ステップ D」の場合の信頼度は「5. 9 1 4 3 8 7」であり、「分岐ステップ E, F」の場合の信頼度は「0. 4 1 2 4 1 9 1 7 8」であり、「分岐ステップ G, H」の場合の信頼度は「2. 8 5 1 5 6 5 3 5 9」であり、「分岐ステップ G, I」の場合の信頼度は「5. 1 4 6 4 3 9 9 9」である。

【0435】

以上より、「ステップ B」の場合の信頼度よりも「分岐ステップ E, F」の場合の信頼度の方が高くなっている。すなわち、メインステップアップのステップ A（予告演出 A）が実行された後にステップ B（予告演出 B）が実行される場合よりも、メインステップアップ予告のステップ A が実行された後に分岐ステップアップの分岐ステップ E, F（予告演出 E, F）が実行された場合の方が大当りの信頼度が高いことを意味する。このような構成によれば、分岐ステップアップ予告と同様にメインステップアップ予告においてステップ A の次に実行されるステップ B で終了する場合よりも分岐ステップアップ予告が実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持つことになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0436】

また、「ステップ C」の場合の信頼度の方が「分岐ステップ E, F」の場合の信頼度よりも高くなっている。すなわち、メインステップアップのステップ A（予告演出 A）が実行された後にステップ B（予告演出 B）が実行され、さらにステップ C（予告演出 C）が実行される場合の方が、メインステップアップ予告のステップ A が実行された後に分岐ステップアップの分岐ステップ E, F（予告演出 E, F）が実行された場合よりも大当りの信頼度が高いことを意味する。このような構成によれば、メインステップアップ予告においてステップ A の次にステップ B が実行されると、分岐ステップアップの分岐ステップ E, F が実行される場合よりも信頼度が低くなるが、ステップ B の次にステップ C が実行されると、分岐ステップアップの分岐ステップ E, F が実行される場合よりも信頼度が高くなるため、ステップアップが分岐しなかった場合でも大当りの期待を長時間維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0437】

また、「分岐ステップ E, F」の場合の信頼度よりも「分岐ステップ G, H」や「分岐ステップ G, I」の場合の信頼度の方が高くなっている。すなわち、メインステップアップ予告のステップ A が実行された後に分岐して分岐ステップ E, F（予告演出 E, F）が実行された場合よりも、メインステップアップ予告のステップ B の途中で分岐して分岐ステップ G, H（予告演出 G, H）や分岐ステップ G, I（予告演出 G, I）が実行された場合の方が大当りの信頼度が高いことを意味する。このような構成によれば、分岐タイミングが遅い方が大当りの信頼度が高いため、分岐するかしないかの期待感を長時間維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0438】

さらに、「分岐ステップ G, H」の場合の信頼度よりも「分岐ステップ G, I」の場合の信頼度の方が高くなっている。このような構成によれば、メインステップアップから分岐し、さらに分岐ステップアップから分岐した場合には大当りの信頼度がきわめて高いことを意味し、分岐に対する期待を高めることができる。

【0439】

なお、「分岐ステップ G, H」が実行される場合を「分岐ステップ G, H 1」が実行される場合と「分岐ステップ G, H 1, H 2」が実行される場合とに分け、「分岐ステップ G, I」が実行される場合を「分岐ステップ G, I 1」が実行される場合と「分岐ステップ G, I 1, I 2」が実行される場合とに分け、さらに、「分岐ステップ G, H 1, H 2」が実行される場合の方が「分岐ステップ G, H 1」が実行される場合よりも大当りの信

10

20

30

40

50

頼度が高く、「分岐ステップG，I 1，I 2」が実行される場合の方が「分岐ステップG，I 1」が実行される場合よりも大当りの信頼度が高くなるように構成されていてもよい。このような構成によれば、メインステップアップから第1ステップアップに分岐した後も、次段階の予告演出H 2またはI 2に変化することによって特定表示結果（大当り）の可能性が高くなる余地が残されているため、遊技者は次段階の予告演出H 2またはI 2に変化する期待を持つことになり、第1分岐ステップアップに分岐した後の遊技の興味が低下してしまうのを防止することができる。

【0440】

なお、今回の信頼度は一例として遊技状態が通常状態であって、保留記憶数が0における信頼度について詳細を記載したが、保留記憶数がいずれの保留記憶数であってもまた、遊技状態が確変状態や時短状態である場合においても同様である。

10

【0441】

ステップS 5 7 3において第1ステップアップ予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップS 5 7 3のN）、演出制御用CPU 1 0 1は、メール予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップS 5 7 2で予告種別としてメール予告を決定したか否か）を判定する（ステップS 5 7 6）。メール予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用CPU 1 0 1は、メール予告決定用乱数SR 8 - 4を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図8 9に示すメール予告選択テーブルと図9 0～図9 2に示すメールメッセージ決定テーブルを用いて、メール予告の態様（内容）を決定する（ステップS 5 7 7）。そして、ステップS 5 8 4に移行する。以下、メール予告の態様（内容、パターン）を決定する処理について説明する。

20

【0442】

図8 9は、メール予告パターンを決定するときに用いるテーブルを選択するために用いるデータテーブルとしての予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。

【0443】

図8 9において、（A）には、大当り時メール予告選択テーブルが示されている。図8 9において、（B）には、リーチはずれ時メール予告選択テーブルが示されている。図8 9において、（C）には、非リーチはずれ時メール予告選択テーブルが示されている。これらの予告選択テーブルは、すべて演出制御用マイクロコンピュータ1 0 0におけるROMに記憶されている。

30

【0444】

（A）に示す大当り時メール予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当り」となる大当り変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いる予告パターン決定テーブルとしてのメールメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当り時メール予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるメールメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【0445】

（A）に示す大当り時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、擬似連とならない（以下、擬似連なしという）変動パターンが指定されたときには、図9 0に示す第1メールメッセージ決定テーブル2 0 1 Aが選択される。

40

【0446】

また、擬似連1回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、1回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図9 0に示す第2メールメッセージ決定テーブル2 0 1 Bが選択され、2回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図9 0に示す第3メールメッセージ決定テーブル2 0 1 Cが選択される。

【0447】

また、擬似連2回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、1回目の変動時（

50

初回変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第4メールメッセージ決定テーブル201Dが選択され、2回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第5メールメッセージ決定テーブル201Eが選択され、3回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第6メールメッセージ決定テーブル201Fが選択される。

【0448】

また、擬似連3回が行なわれる変動パターンが指定されたときには、1回目の変動時(初回変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第7メールメッセージ決定テーブル211Aが選択され、2回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第8メールメッセージ決定テーブル201Hが選択され、3回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第9メールメッセージ決定テーブル201Iが選択され、4回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図90に示す第10メールメッセージ決定テーブル201Jが選択される。

10

【0449】

(B)に示すリーチはずれ時メール予告選択テーブルは、変動表示結果が「リーチはずれ」となるリーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるメールメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。リーチはずれ時メール予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中に行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるメールメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

20

【0450】

(B)に示すリーチはずれ時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図91に示す第1メールメッセージ決定テーブル211Aが選択される。

【0451】

また、擬似連2回の変動パターンが指定されたときには、1回目の変動時(初回変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第2メールメッセージ決定テーブル211Bが選択され、2回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第3メールメッセージ決定テーブル211Cが選択され、3回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第4メールメッセージ決定テーブル211Dが選択される。

30

【0452】

また、擬似連4回の変動パターンが指定されたときには、1回目の変動時(初回変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第5メールメッセージ決定テーブル211Eが選択され、2回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第6メールメッセージ決定テーブル211Fが選択され、3回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第7メールメッセージ決定テーブル211Gが選択され、4回目の変動時(再変動時)の予告パターンを決定するために図91に示す第8メールメッセージ決定テーブル211Hが選択される。

40

【0453】

(C)に示す非リーチはずれ時メール予告選択テーブルは、変動表示結果が「非リーチはずれ」となる非リーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるメールメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。非リーチはずれ時メール予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中に行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるメールメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【0454】

50

(C)に示す非リーチはずれ時メール予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにメールメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図92に示す第1メールメッセージ決定テーブル221Aが選択される。

【0455】

また、「擬似連1回」の変動パターンが指定されたときには、1回目の変動時（初回変動時）の予告パターンを決定するために図92に示す第2メールメッセージ決定テーブル211Bが選択され、2回目の変動時（再変動時）の予告パターンを決定するために図92に示す第3メールメッセージ決定テーブル211Cが選択される。

【0456】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1メールメッセージ決定テーブル201A～第10メールメッセージ決定テーブル201Jの内容を説明する。図90は、第1メールメッセージ決定テーブル201A～第10メールメッセージ決定テーブル201Jの構成例を示す説明図である。

【0457】

図90においては、(A)～(J)に第1メールメッセージ決定テーブル201A～第10メールメッセージ決定テーブル201Jが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、メール予告決定用乱数SR8-4の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【0458】

(A)の第1メールメッセージ決定テーブル201Aでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0459】

(B)の第2メールメッセージ決定テーブル201Bでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「激熱」、および「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連1回」の変動パターンのときの1回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0460】

(C)の第3メールメッセージ決定テーブル201Cでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連1回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0461】

ただし、第3メールメッセージ決定テーブル201Cについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連1回」の2回目（今回）の変動について、「擬似連1回」の1回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理（予告メッセージ禁則処理）が行なわれる。たとえば、「擬似連1回」の1回目（前回）の変動において第2メールメッセージ決定テーブル201Bに基づいて「CHANCE」が選択されたときには、「擬似連1回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる

10

20

30

40

50

。

【0462】

このような予告メッセージの禁則処理の内容は、たとえば、次のようなものである。擬似連の変動表示を実行するに際して予告パターンとしての予告メッセージを決定したときには、その決定した予告メッセージを特定する前回予告メッセージデータが、前回予告パターンを示すデータとしてRAMの前回予告メッセージ記憶領域において記憶（更新記憶）される。そして、擬似連における次回の変動表示を実行する際に、第3メールメッセージ決定テーブル201Cを用いて選択した今回選択予告メッセージについて、前回予告メッセージデータにより特定される前回予告メッセージと、大当りになる信頼度を比較する。今回選択予告メッセージが前回予告メッセージよりも信頼度が低いときには、前回の変動表示よりも信頼度が低い予告メッセージを決定しないように、当該次回の変動表示における予告メッセージとして、前回予告メッセージを決定する。一方、今回選択予告メッセージの信頼度が前回予告メッセージの信頼度以上であるときには、当該次回の変動表示における予告メッセージとして、その今回選択予告メッセージを決定する。具体的に、前述したような禁則処理における予告パターンについての大当りになる信頼度の比較は、次のように行なわれる。複数種類の予告メッセージのそれぞれについて、たとえば数値の大きさが異なるフラグが予め対応付けられており（たとえば、大当りになる信頼度が高いもの程、数値が大きくなるようにフラグの値が設定されている）、前回予告メッセージを示すデータとして、予告メッセージの種類に対応するフラグがセットされる。そして、前回予告メッセージとしてセットされたフラグと、今回の変動での予告メッセージに対応するフラグとを比較し、そのフラグの数値の大小関係に基づいて、今回選択予告メッセージと前回予告メッセージとでどちらが信頼度が高いかを判断する。

10

20

【0463】

(D)の第4メールメッセージ決定テーブル201Dでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときの1回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

30

【0464】

(E)の第5メールメッセージ決定テーブル201Eでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0465】

ただし、第5メールメッセージ決定テーブル201Eについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連2回」の2回目（今回）の変動について、「擬似連2回」の1回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。たとえば、「擬似連2回」の1回目（前回）の変動について、第4メールメッセージ決定テーブル201Dに基づいて「CHANCE」が選択されたときには、「擬似連2回」の2回目（今回）の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる。具体的に、このような禁則処理としては、第5メールメッセージ決定テーブル201Eを対象として、前述したような内容の予告メッセージ禁則処理が行なわれる。

40

【0466】

50

(F)の第6メールメッセージ決定テーブル201Fでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「疑似連2回」の変動パターンのときの3回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0467】

ただし、第6メールメッセージ決定テーブル201Fについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「疑似連2回」の3回目(今回)の変動について、「疑似連2回」の2回目(前回)の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。たとえば、「疑似連2回」の2回目(前回)の変動において、第5メールメッセージ決定テーブル201Eに基づいて「CHANCE」が選択されたときには、「疑似連2回」の3回目(今回)の変動において、信頼度が低い「・・・」が選択されないように設定を変更する禁則処理が行なわれる。具体的に、このような禁則処理としては、第6メールメッセージ決定テーブル201Fを対象として、前述したような内容の予告メッセージ禁則処理が行なわれる。

【0468】

(G)の第7メールメッセージ決定テーブル201Gでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「疑似連3回」の変動パターンのときの1回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0469】

(H)の第8メールメッセージ決定テーブル201Hでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「疑似連3回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0470】

ただし、第8メールメッセージ決定テーブル201Hについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「疑似連3回」の2回目(今回)の変動について、「疑似連3回」の1回目(前回)の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0471】

(I)の第9メールメッセージ決定テーブル201Iでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「疑似連3回」の変動パターンのときの3回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0472】

ただし、第9メールメッセージ決定テーブル201Iについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「疑似連3回」の3回目(今回)の変動について、「疑似連3回」の2

10

20

30

40

50

回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0473】

（J）の第10メールメッセージ決定テーブル201Jでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「疑似連3回」の変動パターンのときの4回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0474】

ただし、第10メールメッセージ決定テーブル201Jについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くないようにするために、「疑似連3回」の4回目（今回）の変動について、「疑似連3回」の3回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0475】

次に、変動表示結果がリーチはずれとなるときに用いられる第1メールメッセージ決定テーブル211A～第8メールメッセージ決定テーブル211Hの内容を説明する。図91は、第1メールメッセージ決定テーブル211A～第8メールメッセージ決定テーブル211Hの構成例を示す説明図である。

【0476】

図91においては、（A）～（H）に第1メールメッセージ決定テーブル211A～第8メールメッセージ決定テーブル211Hが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、乱数SR8-4の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【0477】

（A）の第1メールメッセージ決定テーブル211Aでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「疑似連なし」の変動パターンのときには、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0478】

（B）の第2メールメッセージ決定テーブル211Bでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「疑似連2回」の変動パターンのときの1回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0479】

（C）の第3メールメッセージ決定テーブル211Cでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「疑似連2回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0480】

ただし、第3メールメッセージ決定テーブル211Cについては、前に選択された予告

10

20

30

40

50

演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連2回」の2回目（今回）の変動について、「擬似連2回」の1回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0481】

（D）の第4メールメッセージ決定テーブル211Dでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、「FEVER」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連2回」の変動パターンのときの3回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

10

【0482】

ただし、第4メールメッセージ決定テーブル211Dについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連2回」の3回目（今回）の変動について、「擬似連2回」の2回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0483】

（E）の第5メールメッセージ決定テーブル211Eでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときの1回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

20

【0484】

（F）の第6メールメッセージ決定テーブル211Fでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

30

【0485】

ただし、第6メールメッセージ決定テーブル201Hについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連3回」の2回目（今回）の変動について、「擬似連3回」の1回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0486】

（G）の第7メールメッセージ決定テーブル211Gでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときの3回目の変動においては、「・・・」、「CHANCE」「激熱」、および、「GOOD LUCK」のいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

40

【0487】

ただし、第7メールメッセージ決定テーブル211Gについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当り遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連3回」の3回目（今回）の変動について、「擬似連3回」の2

50

回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0488】

（H）の第8メールメッセージ決定テーブル211Hでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」、「CHANCE」、「REACH」、「激熱」、および、「GOOD LUCK」のうちのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連3回」の変動パターンのときの4回目の変動においては、これらメッセージのうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0489】

ただし、第8メールメッセージ決定テーブル211Hについては、前回に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連3回」の4回目（今回）の変動について、「擬似連3回」の3回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0490】

次に、変動表示結果が非リーチはずれとなるときに用いられる第1メールメッセージ決定テーブル221A～第3メールメッセージ決定テーブル221Cの内容を説明する。図92は、第1メールメッセージ決定テーブル221A～第3メールメッセージ決定テーブル221Cの構成例を示す説明図である。

【0491】

図92においては、（A）～（C）に第1メールメッセージ決定テーブル221A～第3メールメッセージ決定テーブル221Cが示されている。各メールメッセージ決定テーブルにおいては、乱数SR8-4の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容（図中予告メッセージ）との関係が示されている。

【0492】

（A）の第1メールメッセージ決定テーブル221Aでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」および「CHANCE」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」および「CHANCE」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0493】

（B）の第2メールメッセージ決定テーブル221Bでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」および「CHANCE」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連1回」の変動パターンのときの1回目の変動においては、「・・・」および「CHANCE」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0494】

（C）の第3メールメッセージ決定テーブル221Cでは、SR8-4の数値設定に示すように、乱数SR8-4の抽出値に基づいて、「・・・」および「CHANCE」のうちのいずれかの予告メッセージが選択され、それ以外の予告メッセージが選択されないようにする設定がされている。したがって、非リーチはずれの「擬似連1回」の変動パターンのときの2回目の変動においては、「・・・」および「CHANCE」のうちいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

【0495】

ただし、第3メールメッセージ決定テーブル221Cについては、前に選択された予告演出と比べて、予告演出が実行された後に大当たり遊技状態となる信頼度が低くならないようにするために、「擬似連1回」の2回目（今回）の変動について、「擬似連1回」の1

10

20

30

40

50

回目（前回）の変動において選択された予告演出よりも信頼度が低い予告演出の選択を禁止する禁則処理が行なわれる。

【0496】

なお、前述したような各メールメッセージ決定テーブルについては、1 回目の変動と 2 回目の変動と 3 回目の変動とのそれぞれで、予告メッセージの選択決定に用いる乱数値の上限値を異なるように設定してもよい。そのようにすれば、選択の振り分けにばらつきを持たせることができる。

【0497】

ステップ S 5 7 6 においてメール予告を実行可能でないと判定した場合には（ステップ S 5 7 6 の N）、演出制御用 CPU 1 0 1 は、カード予告を実行可能であるか否か（つまり、ステップ S 5 7 2 で予告種別としてカード予告を決定したか否か）を判定する（ステップ S 5 7 8）。カード予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用 CPU 1 0 1 は、メール予告決定用乱数 S R 8 - 5 を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図 9 3 に示すカード予告選択テーブルと図 9 4 ~ 図 9 6 に示すカードメッセージ決定テーブルを用いて、カード予告の態様（内容）を決定する（ステップ S 5 7 9）。そして、ステップ S 5 8 4 に移行する。以下、カード予告の態様（内容、パターン）を決定する処理について説明する。

【0498】

図 9 3 は、カード予告パターンを決定するときに用いるテーブルを選択するために用いるデータテーブルとしての予告選択テーブルの構成例を示す説明図である。図 9 3 において、（A）には、大当たり時ボタン予告選択テーブルが示されている。（B）には、リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルが示されている。（C）には、非リーチはずれ時ステップアップ予告選択テーブルが示されている。

【0499】

（A）に示す大当たり時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「大当たり」となる大当たり変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いる予告パターン決定テーブルとしてのカードメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。大当たり時ボタン予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中に行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるカードメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【0500】

（A）に示す大当たり時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図 9 4 に示す第 1 カードメッセージ決定テーブル 2 0 3 A が選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連 1 回」の変動パターンが指定されたときには、1, 2 回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図 9 4 に示す第 2 カードメッセージ決定テーブル 2 0 3 B が選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連 2 回」の変動パターンが指定されたときには、1 ~ 3 回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図 9 4 に示す第 3 カードメッセージ決定テーブル 2 0 3 C が選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連 3 回」の変動パターンが指定されたときには、1 ~ 4 回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図 9 4 に示す第 4 カードメッセージ決定テーブル 2 0 3 D が選択される。

【0501】

（B）に示すリーチはずれ時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「リーチはずれ」となるリーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるカードメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中に行なわ

れる擬似連の回数に応じて、異なるカードメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

【0502】

(B)に示すリーチはずれ時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図95に示す第1カードメッセージ決定テーブル213Aが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連2回」の変動パターンが指定されたときには、1～3回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図95に示す第2カードメッセージ決定テーブル213Bが選択される。また、擬似連となる変動パターンのうち「擬似連3回」の変動パターンが指定されたときには、1～4回

10

【0503】

(C)に示す非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルは、変動表示結果が「非リーチはずれ」となる非リーチはずれ変動パターンが指定されたときにおいて、予告パターン種別としてボタン予告が決定されたときに、具体的な予告パターンの決定のために用いるカードメッセージ決定テーブルを選択するためのデータテーブルである。非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルにおいては、演出制御コマンドにより指定された変動パターン中で行なわれる擬似連の回数に応じて、異なるカードメッセージ決定テーブルを選択するようにデータが設定されている。

20

【0504】

(C)に示す非リーチはずれ時ボタン予告選択テーブルでは、具体的に、以下のようにカードメッセージ決定テーブルが選択される。たとえば、「擬似連なし」の変動パターンが指定されたときには、図96に示す第1予告メッセージ決定テーブル223Aが選択される。また、「擬似連1回」の変動パターンが指定されたときには、1，2回目の変動時のそれぞれの予告パターンを一括的に決定するために、図96に示す第2カードメッセージ決定テーブル223Bが選択される。

【0505】

次に、変動表示結果が大当たりとなるときに用いられる第1カードメッセージ決定テーブル203A～第4カードメッセージ決定テーブル203Dの内容を説明する。図94は、第1カードメッセージ決定テーブル203A～第4カードメッセージ決定テーブル203Dの構成例を示す説明図である。カード予告の場合、予告メッセージは、「・・・」と「CHANCE」と「FEVER」とのいずれかが選択されて用いられる。

30

【0506】

図94においては、(A)～(D)に第1カードメッセージ決定テーブル203A～第3カードメッセージ決定テーブル203Dが示されている。各カードメッセージ決定テーブルにおいては、乱数SR8-5の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容(図中予告メッセージ)と、設定パターンの番号(予告パターンの設定番号)との関係が示されている。

【0507】

(A)の第1カードメッセージ決定テーブル203Aでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて1-1～1-3の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第1カードメッセージ決定テーブル203Aでは、1回目の予告メッセージとして、「・・・」と「CHANCE」と「FEVER」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」と「CHANCE」と「FEVER」とのいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

40

【0508】

(B)の第2カードメッセージ決定テーブル203Bでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて2-1～2-5の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決

50

定される。第2カードメッセージ決定テーブル203Bでは、1回目の変動において、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、2回目の変動については、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」と「FEVER」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【0509】

(C)の第3カードメッセージ決定テーブル203Cでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて3-1~3-7の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第3カードメッセージ決定テーブル203Cでは、1回目および2回目のそれぞれの変動において、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、3回目の変動については、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」と「FEVER」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

10

【0510】

(D)の第4カードメッセージ決定テーブル203Dでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて4-1~4-9の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第4カードメッセージ決定テーブル203Dでは、1回目~3回目のそれぞれの変動において、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。また、4回目の変動については、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」と「FEVER」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

20

【0511】

次に、変動表示結果がリーチはずれとなるときに用いられる第1カードメッセージ決定テーブル213A~第3カードメッセージ決定テーブル213Cの内容を説明する。図95は、第1カードメッセージ決定テーブル213A~第3カードメッセージ決定テーブル213Cの構成例を示す説明図である。

【0512】

図95においては、(A)~(C)に第1カードメッセージ決定テーブル213A~第3カードメッセージ決定テーブル213Cが示されている。各カードメッセージ決定テーブルにおいては、乱数SR8-5の抽出値と、選択される予告メッセージの表示内容(図中予告メッセージ)と、設定パターンの番号(予告パターンの設定番号)との関係が示されている。

30

【0513】

(A)の第1カードメッセージ決定テーブル213Aでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて5-1~5-2の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第1カードメッセージ決定テーブル213Aでは、1回目の予告メッセージとして、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。したがって、「擬似連なし」の変動パターンのときには、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかが予告メッセージとして選択されて表示される。

40

【0514】

(B)の第2カードメッセージ決定テーブル213Bでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて6-1~6-4の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第2カードメッセージ決定テーブル213Bでは、1回目~3回目のそれぞれの変動において、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【0515】

(C)の第3カードメッセージ決定テーブル213Cでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて7-1~7-5の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決

50

定される。第3カードメッセージ決定テーブル213Cでは、1回目～4回目のそれぞれの変動において、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

【0516】

次に、変動表示結果が非リーチはずれとなるときに用いられる第1カードメッセージ決定テーブル223A～第2カードメッセージ決定テーブル223Bの内容を説明する。図96は、第1カードメッセージ決定テーブル223A～第2カードメッセージ決定テーブル223Bの構成例を示す説明図である。

【0517】

(A)の第1カードメッセージ決定テーブル223Aでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて8-1～8-2の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第1カードメッセージ決定テーブル223Aでは、1回目の予告メッセージとして、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかが選択されるようにする設定がされている。

10

【0518】

(B)の第2カードメッセージ決定テーブル223Bでは、乱数SR8-5の抽出値に基づいて9-1～9-3の設定パターン番号が付された予告パターンのいずれかが選択決定される。第2カードメッセージ決定テーブル223Bでは、1回目および2回目のそれぞれの変動において、乱数SR8-5の抽出値に基づいて、「・・・」と「CHANCE」とのいずれかの予告メッセージが選択されるようにする設定がされている。

20

【0519】

ステップS578においてメール予告を実行可能でないと判定した場合には(ステップS578のN)、演出制御用CPU101は、可動物ステップアップ予告を実行可能であるか否か(つまり、ステップS572で予告種別として可動物ステップアップ予告を決定したか否か)を判定する(ステップS580)。可動物ステップアップ予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、可動物ステップアップ予告決定用乱数SR8-3を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図97に示す可動物予告選択用テーブルを用いて、可動物ステップアップ予告の態様(内容)を決定する(ステップS581)。そして、ステップS584に移行する。以下、可動物ステップアップ予告の内容(有無、態様)を決定する処理について説明する。

30

【0520】

可動物ステップアップ予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで可動物材78の動作態様を段階的に変化させる予告演出である。例えば、可動物材78が動く回数が段階的に増えていくような予告演出(最初のステップ(1段階目)は可動物材78が1回動き、次にステップ(2段階目)では可動物材78が2回動き、さらに次のステップ(3段階目)では可動物材78が3回動くような演出)である。なお、このような演出態様に限らず、可動物材78の動く範囲が段階的に変化する(最初のステップでは可動物材78が狭い範囲で動き、次のステップでは可動物材78が中程度の範囲で動き、さらに次のステップでは可動物材78が広い範囲で動くように変化する)ようにしてもよい。また、可動物材が複数設けられている場合に段階的に動く可動物材の数が増える、可動物材の動く速さや頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。この実施の形態では、特定表示結果(大当たり)とする場合は特定表示結果としない場合よりも可動物ステップアップ予告演出において多い段階まで可動物材78の動作態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

40

【0521】

図97に示す可動物予告選択用テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。はずれ用の可動物予告選択用テーブルおよび大当たり用の可動物予告選択用テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出K(例えば可動物材78が1回動く演出)のみ実行される演出態様(「K」の発展パターン)と、予告演出Kが実行されてから予告演出L(例えば可動物材78が2回動く演出)が実行される演出態様(「

50

K→L」の発展パターン)と、予告演出Kが実行されてから予告演出Lが実行され、その後に予告演出M(例えば可動部材78が3回動く演出)が実行される演出態様(「K→L→M」の発展パターン)と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。

【0522】

図97に示すように、可動物予告選択用テーブルでは、はずれのときの方が大当りのときよりも「なし」が高い確率で選択され、大当りのときの方がはずれのときよりも「K→L」および「K→L→M」が高い確率で選択されるように構成されている。

【0523】

演出制御用CPU101は、ステップS581において、可動物ステップアップ予告決定用乱数SR8-3の値を抽出し、抽出した乱数値と可動物予告決定用テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「K」、「K→L」・・・)にもとづいて、可動物ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0524】

ステップS580において可動物ステップアップ予告を実行可能でないと判定した場合には(ステップS580のN)、演出制御用CPU101は、他系統液晶予告を実行可能であるか否か(つまり、ステップS572で予告種別として他系統液晶予告を決定したか否か)を判定する(ステップS582)。他系統液晶予告を実行可能であると判定した場合には、演出制御用CPU101は、他系統液晶決定用の乱数SR8-8を抽出し、抽出した乱数値にもとづき、図99に示す他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告の有無を決定する(ステップS583)。そして、ステップS584に移行する。以下、他系統液晶予告の有無を決定する処理について説明する。

【0525】

演出制御用CPU101は、図99に示す他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出(ステップアップ予告やボタン予告等の他の予告とは別系統の予告演出)の有無を決定する(ステップS583)。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果(大当りの判定結果)の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容(有無、演出態様)を決定し、大当りのときは大当り用の他系統液晶予告選択用テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容を決定する。

【0526】

この実施の形態では、他系統液晶予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置9の表示画面に所定の画像(ステップアップ予告で登場するキャラクタの画像やボタン予告(メール予告、カード予告)で表示される画像、ミニキャラの画像とは異なる画像)を所定タイミングで表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、他系統液晶予告演出は、演出表示装置9の表示画面に所定の画像を1回または複数回変化させる予告演出ではない。

【0527】

図99に示す他系統液晶予告選択用テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各他系統液晶予告選択用テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が他系統液晶予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0528】

演出制御用CPU101は、ステップS583において、他系統液晶予告決定用の乱数SR8-8の値を抽出し、抽出した乱数値と他系統液晶予告選択用テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(

10

20

30

40

50

「なし」、「実行」)にもとづいて、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

【0529】

ステップS584において、演出制御用CPU101は、図98に示す第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容(有無、演出態様)を決定する(ステップS584)。

【0530】

この実施の形態では、前述したように(図77参照)、第2ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置9の表示画面の上部の表示領域(第2系統予告領域)において背景画像を段階的に変化(発展、転換)させていく演出としている。

【0531】

演出制御用CPU101は、ステップS584において、まず、変動パターンコマンドで指定された変動パターンを確認し、変動パターンに応じた第2予告設定テーブルを選択する。具体的には、図98に示すように、非リーチPA1-6の変動パターン、非リーチPA1-6以外の非リーチの変動パターン、リーチはずれのときのスーパーPA3-3、スーパーPA3-8およびスーパーPB3-3の変動パターン、リーチはずれのときのスーパーPA3-3、スーパーPA3-8およびスーパーPB3-3以外の変動パターン、大当たりのときのスーパーPA4-3、スーパー4-8、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3およびスーパーPB5-3の変動パターン、大当たりのときのスーパーPA4-3、スーパー4-8、スーパーPA5-3、スーパーPB4-3およびスーパーPB5-3以外の変動パターンに応じた第2予告設定テーブルを選択する。図98に示すように、第2予告設定テーブルには、予告演出「なし」と、予告演出Xのみ実行される演出態様(「X」の発展パターン)と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行される演出態様(「X→Y」の発展パターン)と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行され、その後予告演出Zが実行される演出態様(「X→Y→Z」の発展パターン)と、予告演出Xが実行されてから画面が消灯し、その後予告演出Zが実行される演出態様(「X→Z」の発展パターン)と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。図98に示すように、特定演出「イントロ」が実行されない変動パターンの場合は、「X→Y→Z」または「X→Z」に対して判定値が割り振られていないので、予告演出Zが実行されることはない。

【0532】

演出制御用CPU101は、ステップS584において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出(「なし」、「X」、「X→Y」・・・)にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0533】

次いで、演出制御用CPU101は、図99に示す枠(ランプ)予告設定テーブルを用いて、枠(ランプ)予告演出の有無を決定する(ステップS585)。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果(大当たりの判定結果)の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容(有無、演出態様)を決定し、大当たりのときは大当たり用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

【0534】

この実施の形態では、枠(ランプ)予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させることによって大当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、枠(ランプ)予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない(点灯パターンを1回または複数回段階的に変化(発展)させる予告演出ではない)。枠予告演出の具体的な内容については省略する。

【0535】

図99に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当たりのときの方が枠予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0536】

演出制御用CPU101は、ステップS585において、枠予告決定用の乱数SR8-6の値を抽出し、抽出した乱数値と枠予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、枠予告演出の有無を決定する。

10

【0537】

次いで、演出制御用CPU101は、図100に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップS586）。

【0538】

この実施の形態では、ミニキャラ予告演出は6種類設けられ、6種類のミニキャラ予告に対応した6つのミニキャラ予告設定テーブルが用意されている。そして、6種類のミニキャラを出現させるか否かを決定するようにしている。ミニキャラの種類には、大当たり時に高い確率で出現可能なミニキャラ（第1ミニキャラ）と、変動パターンが発展チャンス目のときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第2ミニキャラ）と、変動パターンが疑似連のときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第3ミニキャラ）と、確変大当たりのときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第4ミニキャラ）と、変動パターンが滑り大当たりのときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第5ミニキャラ）と、変動パターンがイントロのときに高い確率で出現可能なミニキャラ（第6ミニキャラ）とが設けられている。

20

【0539】

図100に示すように、第1ミニキャラの有無を決定するための第1ミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当たりのときの方が第1ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用CPU101は、ステップS585において、第1ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第1ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

30

【0540】

また、第2ミニキャラの有無を決定するための第2ミニキャラ予告設定テーブルは、「発展チャンス目以外」のときのテーブルと「発展チャンス目」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「発展チャンス目以外」のときよりも「発展チャンス目」のときの方が第2ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用CPU101は、ステップS585において、第2ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第1ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第2ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

40

【0541】

また、第3ミニキャラの有無を決定するための第3ミニキャラ予告設定テーブルは、「疑似連以外」のときのテーブルと「疑似連」のときのテーブルとが設けられている。そし

50

て、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「擬似連以外」のときよりも「擬似連」のときの方が第3ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用CPU101は、ステップS585において、第3ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-3の値を抽出し、抽出した乱数値と第3ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第3ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【0542】

また、第4ミニキャラの有無を決定するための第4ミニキャラ予告設定テーブルは、「確変大当時」のときのテーブルと「通常大当たり」のときのテーブルと「はずれ時」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「通常大当たり」のときは「出現」に対して判定値が割り振られていないので、通常大当たりが発生するときには第4ミニキャラが出現することはない。演出制御用CPU101は、ステップS585において、第4ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-4の値を抽出し、抽出した乱数値と第4ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第4ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【0543】

また、第5ミニキャラの有無を決定するための第5ミニキャラ予告設定テーブルは、「滑り以外」のときのテーブルと「滑りはずれ」のときのテーブルと「滑り大当たり」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、ミニキャラ予告演出「プレミア出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」と「プレミア出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「プレミア出現」とは、第5ミニキャラの出現する態様が「出現」のときとは異なる特別な態様であることをいう。例えば、演出表示装置9の画面上に第5ミニキャラである蝶々が飛んでくる態様が「出現」であるとすると、蝶々の大群が飛んでくる態様が「プレミア出現」となる。「滑り大当たり」以外のときは「プレミア出現」に対して判定値が割り振られていないので、「滑り大当たり」以外のときには第5ミニキャラが出現することはない。演出制御用CPU101は、ステップS585において、第5ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-5の値を抽出し、抽出した乱数値と第5ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」、「プレミア出現」）にもとづいて、第5ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。

【0544】

また、第6ミニキャラの有無を決定するための第6ミニキャラ予告設定テーブルは、「イントロ以外」のときのテーブルと「イントロ」のときのテーブルとが設けられている。そして、それらのミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「出現」と、が設定されている。そして、「なし」と「出現」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「イントロ以外」のときよりも「イントロ」のときの方が第6ミニキャラ予告演出の実行確率（出現確率）が高くなるように判定値が設定されている。演出制御用CPU101は、ステップS585において、第6ミニキャラ予告決定用の乱数SR9-6の値を抽出し、抽出した乱数値と第6ミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「出現」）にもとづいて、第6ミニキャラ予告演出の有無（出現させるか否か）を決定する。なお、この実施の形態では、変動パターンが特定演出として「イントロ」を実行する場合は、100パーセントの確率で第2ステップアップ予

告が実行されるように構成されている。

【0545】

次いで、演出制御用CPU101は、図99に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップS587）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容を決定する。

【0546】

この実施の形態では、演出羽根役物予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出羽根役物79a、79bを所定タイミングで動作させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物79a、79bを1回または複数回動作させる予告演出ではない。演出羽根役物予告演出の具体的な内容については省略する。

【0547】

図99に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0548】

演出制御用CPU101は、ステップS587において、演出羽根役物予告決定用の乱数SR8-7の値を抽出し、抽出した乱数値と演出羽根役物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する。

【0549】

その後、演出制御用CPU101は、別々に決定した第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否かを判定する（ステップS588）。

【0550】

この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出における予告演出Dと第2ステップアップ予告演出における予告演出Zとが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出における予告演出Zが実行された場合は、図77に示すように、第2ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置9の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置9の表示画面の下部の第1系統予告領域で実行される第1ステップアップ予告演出の予告演出「D」を実行することができない（予告演出Dに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「A→B→C→D」の演出態様が決定されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様として「X→Y→Z」の演出態様を決定してはならないことになる。

【0551】

以上より、第1ステップアップ予告演出における予告演出Dと第2ステップアップ予告演出における予告演出Zとが同時に実行される場合は、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップS588のN）。そして、第1ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを所定段階下げた「D→C」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第2ステップアップ予告演出の演出態様を、例

10

20

30

40

50

えばステップアップを1段階以上下げた演出態様「Z→Y」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【0552】

このような構成によれば、演出表示装置9の表示画面で実行される2つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で2つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。

【0553】

次に、演出制御用CPU101は、第2ステップアップ予告演出とメール予告演出との組合せ、および第2ステップアップ予告演出とカード予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップS590）。この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出、メール予告演出、およびカード予告演出は、いずれも演出表示装置9の液晶画面にて実行されるので、ステップアップ予告演出と他の予告演出（メール予告演出、カード予告演出）とを同時に実行することができない場合が生じるからである。

【0554】

具体的には、第2ステップアップ予告演出における予告演出Yの途中で画面が消灯する演出が実行される期間において、メール予告演出やカード予告演出を実行することはできない。従って、第2ステップアップ予告演出における予告演出Yの途中で画面が消灯する演出と、メール予告演出またはカード予告演出とが重複する場合は、組合せが不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS590のN）、メール予告演出またはカード予告演出を実行しない、あるいは第1ステップアップ予告演出における画面が消灯する予告演出Y（消灯）を画面が消灯しない予告演出Yに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS591）。

【0555】

なお、予告演出Y（消灯）の実行期間と他系統液晶予告演出の実行期間とは重複しないので、ステップS590では第2ステップアップ予告演出と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定しない。また、可動物予告演出については、演出表示装置9の周囲の可動部材78を動かすことにより実行するので、どのようなタイミングであっても、演出表示装置9の液晶画面で実行されるステップアップ予告演出と同時に実行することが可能である。従って、可動物予告演出は、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。従って、ステップS590ではステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）と可動物ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否か判定しない。

【0556】

以上のようにして決定された予告演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるROMの所定格納領域（予告演出格納領域）に格納（設定）される。

【0557】

図101は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動中処理（ステップS802）を示すフローチャートである。演出図柄変動中処理において、演出制御用CPU101は、プロセスタイマの値を1減算するとともに（ステップS841）、変動時間タイマの値を1減算する（ステップS842）。プロセスタイマがタイムアウトしたら（ステップS843）、プロセスデータの切替を行う。すなわち、プロセステーブルにおける次に設定されているプロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをあらためてスタートさせる（ステップS844）。また、その次に設定されている表示制御実行データ、ランプ制御実行データ、音番号データおよび可動部材制御データにもとづいて演出装置（演出用部品）に対する制御状態を変更する（ステップS845）。

【0558】

次に、演出制御用CPU101は、ステップS845において、プロセスデータ（表示制御実行データ等）の内容に従ってステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）が実行されているかどうかを確認する（ステップS8

46)。ステップアップ予告演出が実行されている場合は（ステップS846のY）、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にもとづいてステップアップ予告演出の切替タイミングであるか否か判定する（ステップS847）。ステップアップ予告演出の切替タイミングであれば（ステップS847のY）、演出制御用CPU101は、プロセスデータ（特に、予告演出を含む表示制御実行データ、ランプ制御実行データおよび可動部材制御データ）の内容に従ってステップアップ予告演出の切替（変化、発展）を実行する（ステップS848）。

【0559】

次に、演出制御用CPU101は、操作ボタン120の操作が可能な期間（ボタン有効期間）中であるか否か確認する（ステップS849）。なお、操作ボタン120は、第1ステップアップ予告演出における予告演出E、F、メール予告演出が実行されているときに有効となる。ボタン有効期間であるときは（ステップS849のY）、演出制御用CPU101は、操作ボタン120がオンとなったか（押下されたか）どうかを検出する処理を実行する（ステップS850）。操作ボタン120のオンは、操作ボタン120からのオン信号を入力したことで検出する。演出制御用CPU101は、操作ボタン120のオンを検出すると（ステップS850のY）、設定されているボタン予告演出（予告演出E、F、メール予告）における操作ボタン120のオンに応じた演出を実行する（ステップS851）。

【0560】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータ（可動部材制御データ等）の内容にもとづいて可動物予告演出（可動物ステップアップ予告演出）の実行タイミングであるか否か判定する（ステップS852）。可動物予告演出の実行タイミングであれば（ステップS852のY）、プロセスデータ（特に、可動部材制御データ）の内容に従って可動部材78を動作させて可動物予告演出を実行する（ステップS853）。

【0561】

次いで、演出制御用CPU101は、プロセスデータの内容にもとづいてその他の予告演出（枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出、他系統液晶予告演出）の実行タイミングであるか否か判定する（ステップS854）。その他の予告演出の実行タイミングであれば（ステップS854のY）、プロセスデータの内容に従ってその他の予告演出を実行する（ステップS855）。すなわち、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させたり、演出表示装置9の画面にミニキャラの画像を所定のタイミングで表示させたり、演出羽根役物79a、79bを動作させたり、演出表示装置9の画面に他の演出で用いられる画像とは異なる画像（他系統の画像）を表示させたりする。

【0562】

そして、変動時間タイマがタイムアウトしていれば（ステップS856）、演出制御プロセスフラグの値を演出図柄変動停止処理（ステップS803）に応じた値に更新する（ステップS858）。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても、図柄確定指定コマンドを受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされていたら（ステップS857）、ステップS848に移行する。変動時間タイマがタイムアウトしていなくても図柄確定指定コマンドを受信したら変動を停止させる制御に移行するので、例えば、基板間でのノイズ等に起因して長い変動時間を示す変動パターンコマンドを受信したような場合でも、正規の変動時間経過時（特別図柄の変動終了時）に、演出図柄の変動を終了させることができる。

【0563】

なお、「擬似連」の演出を含む変動パターン（非リーチPA1-5、スーパーPA3-4、スーパーPA3-5、スーパーPA3-9、スーパーPA3-10、スーパーPB3-4、スーパーPB3-5、スーパーPA4-4、スーパーPA4-5、スーパーPA4-9、スーパーPA4-10、スーパーPA5-4、スーパーPA5-4、スーパーPB4-4、スーパーPB4-5、スーパーPB5-4、スーパーPB5-5、特殊PG1-3~1-5、および特殊PH1-3~1-5）にもとづいてステップS841~S845

10

20

30

40

50

の処理を実行する場合は、上述したように、複数回の演出図柄の擬似変動が実行されるように演出表示装置 9 の表示制御が実行される。すなわち、擬似連変動パターンに対応するプロセステーブルには、擬似連の演出を示す演出制御データも設定されている。

【0564】

次に、各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図 102 は、各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。図 102 に示すように、第 1 ステップアップ予告、第 2 ステップアップ予告、メール予告（ボタン予告の一種）、カード予告、他系統液晶予告およびミニキャラ予告は、演出表示装置 9 に表示される画像を用いる予告であるので、これらの予告のことを液晶予告という。

【0565】

また、図 102 に示すように、第 1 ステップアップ予告は、ステップ（A）からステップ（B）、ステップ（C）、ステップ（D）の順にステップアップするメインステップアップ予告（「A→B→C→D」）と、ステップ（A）からステップ（B）に移行せずに分岐ステップ（E）に分岐し、その後、ステップ（F）に移行する分岐ステップアップ予告（「A→E→F」）と、ステップ（A）からステップ（B）に移行し、ステップ（B）の途中で分岐ステップ（G）に分岐し、その後、ステップ（H）に移行する分岐ステップアップ予告（「A→B（途中）→G→H」）と、ステップ（A）からステップ（B）に移行し、ステップ（B）の途中で分岐ステップ（G）に分岐し、その後、ステップ（I）にさらに分岐する分岐ステップアップ予告（「A→B（途中）→G→I」）とを備えている。ここで、ステップ（A）～（I）は予告演出 A～I が実行されている段階（期間）を示している。

【0566】

この実施の形態では、分岐ステップ（F）は遊技者による操作ボタン 120 の操作に応じて実行されるステップ（ボタン予告）である。具体的には、ステップステップ（E）の実行中に遊技者による操作ボタン 120 の操作が行われるとステップ（F）に移行して所定の演出（図 71、図 74 等）に示す箱を開けて中身を見せる演出）が実行される。

【0567】

また、図 102 に示すように、第 2 ステップアップ予告は、ステップ（X）から示唆演出に移行し、示唆演出の途中で分岐ステップ（Y）に分岐し、その後、ステップ（Z）に移行するステップアップ予告予告（「X→示唆演出→Y→Z」）と、ステップ（X）から示唆演出に移行し、示唆演出の途中で分岐ステップ（Y）に分岐し、分岐ステップ（Y）の途中で画面が消灯し、画面が消灯してからステップ（Z）に移行するステップアップ予告予告（「X→示唆演出→Y（画面消灯）→Z」）とを備えている。ここで、ステップ（X）、（Y）、（Z）は予告演出 X、Y、Z が実行されている段階（期間）を示している。

【0568】

なお、この実施の形態では、ステップ（X）が実行された後、常に示唆演出が実行される。示唆演出は、ステップ（X）が実行された後、ステップ（Y）が実行されることを示唆する演出であり、具体的には、演出表示装置 9 の表示画面が徐々に消えていくような演出である。示唆演出は、実行されたステップ（X）の演出の余韻を残す働きがあるため、示唆演出のことを余韻表示ともいう。

【0569】

図 102 に示すメール予告演出は、メールを受信したことを遊技者に報知し、操作ボタン 120 の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン 120 の操作に応じてメールを開封してメールの内容（図 90 等）に示すメッセージ）を報知し、メールの内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。

【0570】

また、図 102 に示すカード予告演出は、カードを表示した後、自動的にカードに書かれている内容（図 94 等）に示すメッセージ）を報知し、その内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。

10

20

30

40

50

【0571】

このように、メール予告演出は、遊技者による操作ボタン120の操作（押し下げ）に応じてメッセージ（図90等を示す「・・・」「CHANCE」など）を表示する予告演出（ボタン予告演出）であるのに対し、カード予告演出は、遊技者による操作ボタン120の操作（押し下げ）に依らずに自動的にメッセージ（図94等を示す「・・・」「CHANCE」など）を表示する予告演出である。なお、カード予告演出の実行後に演出表示装置9において実写画像（動画）を表示する演出が行われる。

【0572】

また、図102に示す他系統液晶予告は、演出表示装置9の画面に所定の画像（他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像）を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

10

【0573】

また、図102に示すミニキャラ予告は、演出図柄の変動開始とともに、演出表示装置9の画面上にミニキャラを登場させて（例えばチョウチョを飛ばす）、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。上述したように、ミニキャラは6種類設けられている。

【0574】

また、図102に示す可動物予告は、可動物部材78の動画態様を段階的に変化させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。上述したように、可動物予告は、可動物部材78がステップK，L，M毎に動作するステップアップ予告演出（可動物ステップアップ予告演出）である。

20

【0575】

また、図102に示す演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物79a，79bが演出図柄の変動中における3回のタイミングで動作（作動）させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。この実施の形態では、演出羽根役物79a，79bが動作したとき、演出羽根役物79a，79bに内蔵されている発光ダイオードなどの発光体（図1、図3において図示せず）を発光させる演出（光エフェクト）が行われる。なお、この実施の形態において、演出羽根役物予告演出はステップアップ予告演出とされていないが、ステップアップ予告演出としてもよい。例えば、演出羽根役物予告演出における1回目の演出羽根役物79a，79bの動作をステップ（P）とし、2回目の演出羽根役物79a，79bの動作をステップ（Q）とし、3回目の演出羽根役物79a，79bの動作をステップ（R）とする。そして、ステップ（P）で終了する演出態様と、ステップ（P）の実行後にステップ（Q）に移行する演出態様と、ステップ（P）の実行後にステップ（Q）に移行し、その後ステップ（R）に移行する演出態様とを設ける。このような構成によれば、演出羽根役物予告演出によっても、大当りの可能性を段階的に報知することが可能となる。

30

【0576】

また、図102に示す枠予告演出（枠フラッシュ予告演出）は、枠ランプ28を通常の変動時の点灯パターンとは異なる点灯パターンで点灯させることにより、大当りの可能性を遊技者に認識させる。なお、図102に示すように、枠予告演出は、演出図柄の変動開始時に実行されるだけでなく、ボタン予告（メール予告）の実行時にも実行される。

40

【0577】

図102に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置9における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第1ステップアップ予告演出、メール予告演出、カード予告演出、他系統液晶予告演出、可動物予告演出（可動物ステップアップ予告演出）および演出羽根役物予告演出（羽根モノ予告演出）は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第2ステップアップ予告演出と可動物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。さらに、複数の予告演出のうち、第2ステップアップ予告演出は、演出図柄

50

の高速変動が実行されている最中（第1ステップアップ予告演出などよりも遅いタイミング）に実行開始可能な予告演出とされている。

【0578】

このように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。すなわち、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出が同じタイミングで開始させるようにすると、そのタイミングで第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出のいずれも開始されなかった場合は大当りの期待を持てなくなり、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあるが、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成した場合には、第1ステップアップ予告演出が開始されなかったとしても第2ステップアップ予告演出が開始されるかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

10

【0579】

さらに、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出および枠予告演出（枠フラッシュ）の開始タイミングと、第1ステップアップ予告演出等の開始タイミングと、第2ステップアップ予告演出および可動物予告演出の開始タイミングとが異なるように構成されているので、3つの開始タイミングにおいて遊技者に予告演出が開始されるかどうかの期待を抱かせることができ、より一層、遊技の興趣を高めることができる。

20

【0580】

なお、図102に示す例では、第1ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第2ステップアップ予告演出が開始されるように構成されているが、逆であってもよい。つまり、第2ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第1ステップアップ予告演出が開始されるように構成されていてもよい。また、ステップアップ予告演出以外の他の予告演出の開始タイミングも、図102に示すタイミングに限られず、適宜変更することが可能である。

【0581】

図102に示す例では、左図柄、右図柄、中図柄の順に図柄が停止表示される。停止図柄として「チャンス目」が停止表示されるときは、中図柄あたり演出（中図柄がチャンス目を構成する図柄で停止するか否かをあおる演出）が行われた後、中図柄が停止表示される。

30

【0582】

また、図102に示す例では、滑り演出として次のような演出が行われる。例えば、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、キャラクタを出現させ、右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、右図柄を変更させる演出表示（キャラクタ滑り）が行われる。また、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、演出羽根役物79a、79bを動作させ、左図柄、右図柄または左右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、仮停止図柄を変更させる演出表示（演出羽根役物作動滑り）が行われる。また、左図柄および右図柄を仮停止表示させた後、左図柄、右図柄または左右図柄の停止図柄として特定図柄が停止表示されたことに応じて、左図柄、右図柄または左右図柄を再変動させた後に停止表示させることで、仮停止図柄を変更させる演出表示（特定図柄停止滑り）が行われる。

40

【0583】

この実施の形態において、図76に示したように、第1分岐ステップアップにおける予告演出Gが、メインステップアップにおける予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同じタイミングで分岐することも可能である。この場合、図103に示すように、メインステップアップにおける予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同期して第1分岐ステップアップにおける予告演出Gが実行され、その後、第1分岐ステップアップにおける予告演出H（予告演出H1、H2）または第2分岐ステップアップにおける予告演出I（予告演出I1、I2）が実行される。

【0584】

50

図104は、演出制御プロセス処理における演出図柄変動停止処理（ステップS803）を示すフローチャートである。演出図柄変動停止処理において、まず、演出制御用CPU101は、演出図柄の停止図柄を表示していることを示す停止図柄表示フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS870）。停止図柄表示フラグがセットされていれば、ステップS877に移行する。この実施の形態では、演出図柄の停止図柄として大当たり図柄を表示した場合には、ステップS876で停止図柄表示フラグがセットされる。そして、ファンファーレ演出を実行するときに停止図柄表示フラグがリセットされる。従って、停止図柄表示フラグがセットされているということは、大当たり図柄を停止表示したがファンファーレ演出をまだ実行していない段階であるので、ステップS871～S876の演出図柄の停止図柄を表示する処理を実行することなく、ステップS877に移行する。

10

【0585】

停止図柄表示フラグがセットされていない場合には、演出制御用CPU101は、演出図柄の変動停止を指示する演出制御コマンド（図柄確定指定コマンド）を受信したことを示す確定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS871）。確定コマンド受信フラグがセットされている場合には、決定されている停止図柄（はずれ図柄または大当たり図柄）を停止表示させる制御を行う（ステップS872）。

【0586】

なお、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、遊技制御用マイクロコンピュータ560から図柄確定指定コマンドを受信したことに応じて演出図柄を停止表示する制御を行うが、変動時間タイマがタイムアップしたことにもとづいて演出図柄を停止表示するようにしてもよい。

20

【0587】

ステップS872の処理で大当たり表示図柄を表示しなかった場合（すなわち、はずれ図柄を表示した場合）には、演出制御用CPU101は、演出制御プロセスフラグの値を変動パターンコマンド受信待ち処理（ステップS800）に応じた値に更新する（ステップS874）。

【0588】

ステップS872の処理で大当たり図柄を停止表示した場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをセットし（ステップS876）、大当たり開始指定コマンドを受信したことを示す大当たり開始指定コマンド受信フラグ（大当たり開始1指定コマンド受信フラグまたは大当たり開始2指定コマンド受信フラグ）または突確開始指定コマンドを受信したことを示す突確開始指定コマンド受信フラグがセットされているか否かを確認する（ステップS877）。大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは突確開始指定コマンド受信フラグがセットされている場合には、演出制御用CPU101は、停止図柄表示フラグをリセットし（ステップS878）、ファンファーレ演出に応じたプロセステーブルを選択する（ステップS879）。

30

【0589】

なお、演出制御用CPU101は、大当たり開始指定コマンド受信フラグまたは突確開始指定コマンド受信フラグがセットされていた場合には、セットされていたフラグをリセットする。また、ステップS879の処理では、演出制御用CPU101は、通常大当たりまたは確変大当たりに決定されているときには、図60に示された「15回開放遊技開始報知」に対応するプロセステーブルを選択し、突確大当たりに決定されているときは、図60に示された「2回開放遊技開始報知（突確専用）」に対応するプロセステーブルを選択する。そして、プロセスタイマ設定値をプロセスタイマに設定することによってプロセスタイマをスタートさせ（ステップS880）、プロセスデータ1の内容（表示制御実行データ1、ランプ制御実行データ1、音番号データ1、可動部材制御データ1）に従って演出装置（演出用部品としての演出表示装置9、演出用部品としての各種ランプ、演出用部品としてのスピーカ27、および演出用部品としての可動部材78と演出羽根役物79a, 79b）の制御を実行する（ステップS881）。その後、演出制御プロセスフラグの値を

40

50

大当り表示処理（ステップS804）に応じた値に更新する（ステップS882）。

【0590】

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【0591】

まず、第1ステップアップ予告におけるメインステップアップ（予告演出A～D）について説明する。図105は、第1ステップアップ予告として予告演出A～Dが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図105に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→B→C→Dを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図105に示す例では、予告演出Cの実行中に左図柄が停止されるとともに右図柄が停止され、予告演出Dの実行後にリーチ演出が実行される。

10

【0592】

図106は、第1ステップアップ予告として予告演出A～Dが実行される場合の具体例を示す説明図である。図106に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図106（10-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域（演出表示装置9の表示画面の下部の領域：図114参照）において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場する演出が実行される（10-2）。その後、キャラクタA210は画面右に去っていく。

20

【0593】

次に、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が画面右から登場する演出が実行される（10-3）。その後、キャラクタB211は画面右に去っていく。次に、第1ステップアップ予告における予告演出CとしてキャラクタC212が画面右から登場する演出が実行され、さらに左図柄（「7」）が停止される（10-4）。その後、キャラクタC212は画面右に去っていく。

【0594】

その後、第1ステップアップ予告における予告演出DとしてキャラクタA210、B211、C212が同時に画面左から登場する演出が実行され、さらに右図柄（「7」）が停止されてリーチが発生する（10-5）。

【0595】

以上のような演出が第1ステップアップ予告におけるメインステップアップの予告演出である。

30

【0596】

次に、第1ステップアップ予告におけるボタン分岐ステップアップ（予告演出E、F）について説明する。図107は、第1ステップアップ予告として予告演出A、E、Fが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図107に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→E→Fを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図107に示す例では、予告演出Fの実行中に左図柄が停止され、その後に右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【0597】

図108は、第1ステップアップ予告として予告演出A、E、Fが実行される場合の具体例を示す説明図である。図108に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図108（11-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場する演出が実行される（11-2）。その後、キャラクタA210は画面右に去っていく。

40

【0598】

次に、第1ステップアップ予告における予告演出Bに相当するキャラクタB211が登場する演出が実行されずに、演出表示装置9の表示画面の中央付近において箱の画像30

50

0と操作ボタンの画像310を表示する演出が実行される(11-3)。この演出がボタン分岐ステップアップにおける予告演出E(分岐ステップE)に相当する。予告演出Eが実行することによって、遊技者に操作ボタン120の操作を促す。

【0599】

遊技者が操作ボタン120を操作すると、箱の画像300が開き、箱の中に金塊が入っていることを見せる演出が実行されるとともに、左図柄(「7」)が停止される(11-5)。この演出がボタン分岐ステップアップにおける予告演出F(分岐ステップF)に相当する。なお、箱の中の物は金塊を表示する場合に限らず、リーチの種類や大当りの信頼度に応じて異なる複数種類の物(例えば、宝石、札束などのアイテム)のいずれかを表示するようにしてもよい。またリーチの種類や大当りの信頼度に応じて箱の中に何も入っていない(空である)ことを報知するようにしてもよい。このような構成の場合、リーチの種類や大当りの信頼度に応じて箱の中身を選択する処理を行う必要がある。

10

【0600】

その後、右図柄(「7」)が停止されてリーチが発生する(11-5)。

【0601】

以上のような演出が分岐ステップアップにおける予告演出E、Fである。

【0602】

次に、第1ステップアップ予告における第1分岐ステップアップ(予告演出G、H)について説明する。図109は、第1ステップアップ予告として予告演出A、B、G、Hが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図109に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→B→G→Hを実行し、リーチ(スーパーリーチ)が発生するパターンを示す。また、図109に示す例では、予告演出Hの実行中に左図柄および右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

20

【0603】

図110は、第1ステップアップ予告として予告演出A、B、G、Hが実行される場合の具体例を示す説明図である。図110に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から(図110(12-1))、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場する演出が実行される(12-2)。その後、キャラクタA210は画面右に去っていく。

30

【0604】

次に、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が画面右から登場する演出が実行される(12-3)。そして、予告演出Bの実行中(つまりキャラクタB211が画面右に去っていく前)に、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される(12-4)。この演出が第1分岐ステップアップにおける予告演出G(分岐ステップG)に相当する。

【0605】

そして、地震が発生して地面が揺れ、地面が割れる演出が実行される(12-5)。この演出が第1分岐ステップアップにおける予告演出H1(分岐ステップH1)に相当する。予告演出H1の実行中に左図柄(「7」)が停止される。その後、地面から「もぐら」が出てきて「スーパーリーチだよ!」と言う演出が実行される(12-6)。この演出が第1分岐ステップアップにおける予告演出H2(分岐ステップH2)に相当する。予告演出H2の実行中に右図柄(「7」)が停止されてリーチ演出が実行される。

40

【0606】

以上のような演出が第1分岐ステップアップにおける予告演出G、H1、H2である。

【0607】

次に、第1ステップアップ予告における第2分岐ステップアップ(予告演出I)について説明する。図111は、第1ステップアップ予告として予告演出A、B、G、Iが実行される場合の予告タイミングを示すタイミング図である。図111に示す例は、第1ステ

50

ップアップ予告として予告演出A→B→G→Iを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。また、図111に示す例では、予告演出Iの実行中に左図柄と右図柄が停止されてリーチ演出が実行される。

【0608】

図112は、第1ステップアップ予告として予告演出A、G、Iが実行される場合の具体例を示す説明図である。図112に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図112（13-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場する演出が実行される（13-2）。その後、キャラクタA210は画面右に去っていく。

10

【0609】

次に、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が画面右から登場する演出が実行される（13-3）。そして、予告演出Bの実行中（つまりキャラクタB211が画面右に去っていく前）に、「ゴーゴーゴー」といった地響きのような音が鳴らされる演出が実行される（13-4）。この演出が第1分岐ステップアップにおける予告演出G（分岐ステップG）に相当する

【0610】

そして、雷が発生する演出が実行される（13-5）。この演出が第2分岐ステップアップにおける予告演出I1（分岐ステップI1）に相当する。予告演出I1の実行中に左図柄（「7」）が停止される。その後、「チャンスだ！」と表示される演出が実行される（13-6）。この演出が第2分岐ステップアップにおける予告演出I2（分岐ステップI2）に相当する。予告演出I2の実行中に右図柄（「7」）が停止されてリーチ演出が実行される。

20

【0611】

以上のような演出が第2分岐ステップアップにおける予告演出I1、I2である。

【0612】

以上に説明したように、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出は、段階的に変化する予告演出A～Dを実行可能なメインステップアップ予告と、このメインステップアップ予告が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（上記の実施の形態では予告演出B）に変化させずに、遊技者による操作ボタン120の操作に応じて大当たりとなる可能性があることを報知する予告演出E、F（操作予告演出）に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含んでいるので、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、分岐後の予告演出が操作予告演出であるため、遊技者の遊技への参加意欲を高めることができる。

30

【0613】

また、演出制御用CPU101は、大当たりと決定されたときに、メインステップアップ予告演出において予告演出Bまで変化し、予告演出Cに変化せずに予告が終了する演出の態様（「A→B」）が選択される選択割合（図88に示す「ステップB」の場合の信頼度「約0.3819」）よりも、分岐ステップアップ予告演出において予告演出Aの実行後に予告演出Bに変化させずに予告演出E、F（操作予告演出）が実行される演出の態様（「A→E→F」）が選択される選択割合（図88に示す「ステップE、F」の場合の信頼度「約0.4124」）の方が高くなるように設定された第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されている。このような構成によれば、メインステップアップ予告演出において予告演出Aの次に実行される予告演出Bで終了する場合よりも分岐ステップアップ予告演出（予告演出E、F）が実行される場合の方が大当たりの可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持って操作手段を操作することになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

40

【0614】

50

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、メインステップアップ予告演出における予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出Bに代えて予告演出E、F（操作予告演出）を実行するように構成されているので、予告演出Aからいずれの予告演出（予告演出B、予告演出E、F）に変化するのかが遊技者にはわからなくなり、遊技の興趣を向上させることができる。

【0615】

また、この実施の形態では、ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出および分岐ステップアップ予告演出とは異なる特別ステップアップ予告演出（第2ステップアップ予告演出）を含み、演出制御用CPU101が、ステップアップ予告演出としてメインステップアップ予告演出と特別ステップアップ予告演出（第2ステップアップ予告演出）とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であるように構成されているので、複数のステップアップ予告演出（メインステップアップ予告演出、特別ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。

10

【0616】

また、この実施の形態では、変動パターン設定処理において、大当たり判定の判定結果とリーチとするか否かの判定結果にもとづいて、変動パターン種別判定用乱数を用いて変動パターン種別を決定し、変動パターン判定用乱数を用いて、変動パターン種別に含まれる各変動パターンの中から変動パターンを決定する。そして、リーチとすると決定された場合には、リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかに決定し、リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴う変動パターンのいずれかを決定する。また、リーチとしないと決定された場合には、非リーチ状態に応じた複数種類の変動パターン種別のいずれかを決定し、非リーチ状態に応じた変動パターン種別に含まれる複数種類のリーチを伴わない変動パターンのいずれかを決定する。このような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態となる場合のみならず、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

20

【0617】

また、演出制御用CPU101は、大当たりと決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において予告演出Aの実行後に予告演出Bに変化させずに予告演出E、F（操作予告演出）が実行される演出の態様（「A→E→F」）が選択される選択割合（図88に示す「ステップE、F」の場合の信頼度「約0.4124」）よりも、メインステップアップ予告演出において予告演出Bまで変化し、さらに予告演出Cに変化する演出の態様（「A→B→C」）が選択される選択割合（図88に示す「ステップC」の場合の信頼度「約1.8934」）の方が高くなるように設定された第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されている。このような構成によれば、分岐ステップアップ予告演出（予告演出E、F）が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出において予告演出Cまで実行される場合の方が大当たりの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

30

40

【0618】

また、演出制御用CPU101は、メインステップアップ予告演出における予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同じタイミングで分岐ステップアップ予告演出における予告演出E、Fに分岐させるように構成されているので、遊技者は同じタイミングで予告演出Bに変化し継続するか予告演出E、Fに分岐するかを同時に期待することができる。なお、上記の実施の形態では、メインステップアップ予告演出における予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同じタイミングで分岐ステップアップ予告演出における予告演出E、Fに分岐させるように構成されていたが、メインステップアップ予告演出における予告演出Bから予告演出Cに変化

50

するタイミングと同じタイミングで分岐ステップアップ予告演出における予告演出 E, F に分岐させるように構成されていてもよい。また、メインステップアップ予告演出における予告演出 A から予告演出 B に変化するタイミングまたは予告演出 B から予告演出 C に変化するタイミングと同じタイミングで予告演出 E, F または予告演出 G, H, I のうちの少なくとも一つの分岐予告演出に分岐させるようにしてもよい。

【0619】

また、演出制御用 CPU 101 は、メインステップアップ予告演出における予告演出 B が実行されている途中のタイミングにおいて分岐ステップアップにおける予告演出 G に分岐させるように構成されているので、遊技者はメインステップアップ予告演出における予告演出 B の実行中に次の予告演出 C への移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける予告演出 G への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。なお、メインステップアップ予告演出における予告演出 A が実行されている途中のタイミングにおいて予告演出 E, F（ボタン分岐予告演出）に分岐させるようにしてもよい。また、メインステップアップ予告演出における予告演出 A または予告演出 B が実行されている途中のタイミングにおいて予告演出 E, F（ボタン分岐予告演出）または予告演出 G, H, I（第 1 分岐予告演出、第 2 分岐予告演出）のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐させるようにしてもよい。

10

【0620】

また、第 1 ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階であるボタン分岐タイミング（予告演出 A から予告演出 B に変化するタイミング）で次段階の予告演出 B に変化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出 A～D とは異なる別系統の予告演出 E, F（ボタン分岐予告演出）に分岐するボタン分岐ステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第 1 の分岐タイミング以降の第 2 の分岐タイミング（予告演出 B が実行されている途中のタイミング）で次段階の予告演出 C に変化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出 A～D とは異なる別系統の予告演出 G, H（第 1 分岐予告演出）に分岐する第 1 分岐ステップアップ予告演出（第 1 分岐ステップアップ予告演出は、さらに予告演出 I に分岐する第 2 ステップアップ予告演出を含む）とを含んでいるので、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。

20

30

【0621】

また、演出制御用 CPU 101 は、大当たりとすると決定されたときに、ボタン分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「A→E→F」）が選択される選択割合（図 88 に示す分岐ステップ E, F の場合の信頼度「約 0.4124」）よりも、第 1 分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「A→B→G→H」）が選択される選択割合（図 88 に示す分岐ステップ G, H の場合の信頼度「約 2.8516」）または第 2 分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様（「A→B→G→I」）が選択される選択割合（図 88 に示す分岐ステップ G, I の場合の信頼度「約 5.1464」）の方が高くなるように設定された第 1 予告設定テーブルを用いて、第 1 ステップアップ予告演出における演出の態様を決定するように構成されているので、分岐タイミングの遅い分岐ステップアップ予告演出の方が大当たりの信頼度が高いため、分岐することに対する期待感を長期間維持させることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

40

【0622】

また、演出制御用 CPU 101 は、メインステップアップ予告演出における予告演出 A から予告演出 B に変化するタイミングと同じタイミングで予告演出 E, F（ボタン分岐予告演出）に分岐させ、メインステップアップ予告演出における予告演出 B が実行されている途中のタイミングにおいて予告演出 G, H, I（第 1 分岐予告演出、第 2 分岐予告演出）に分岐させるように構成されている。このような構成によれば、メインステップアップ予告演出から分岐する分岐タイミングが複数あり、分岐タイミングがメインステップアップ

50

プ予告演出における予告演出の変化タイミング（切替タイミング）と同期する場合と、メインステップアップ予告演出における予告演出が実行されている期間中である場合とがあるので、遊技者は同じタイミングで予告演出Bに変化し継続するか予告演出E，Fに分岐するかを同時に期待することができるとともに、メインステップアップ予告演出における予告演出Bの実行中に次の予告演出Cへの移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける予告演出Gへの移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。なお、メインステップアップ予告演出における予告演出Aが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出E，F（ボタン分岐予告演出）に分岐させ、メインステップアップ予告演出における予告演出Bから予告演出Cに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出G，H，I（第1分岐予告演出、第2分岐予告演出）に分岐させるようにしてもよい。すなわち、メインステップアップ予告演出における予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングまたは予告演出Bから予告演出Cに変化するタイミングと同じタイミングで予告演出E，F（ボタン分岐予告演出）または予告演出G，H，I（第1分岐予告演出、第2分岐予告演出）のうちのいずれか一方の分岐予告演出に分岐させ、メインステップアップ予告演出における予告演出Aまたは予告演出Bが実行されている途中のタイミングにおいて予告演出E，F（ボタン分岐予告演出）または予告演出G，H，I（第1分岐予告演出、第2分岐予告演出）のうちのいずれか他方の分岐予告演出に分岐させるようにしてもよい。

10

【0623】

また、第1ステップアップ予告演出は、メインステップアップ予告演出と、メインステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（予告演出B）に変化させずに、メインステップアップ予告演出に含まれる予告演出A～Dとは異なる別系統の予告演出G，H（第1分岐予告演出）に分岐する第1分岐ステップアップ予告演出と、第1分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出Hに変化させずに、第1分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出G，Hとは異なる別系統の予告演出I（第2分岐予告演出）に分岐する第2分岐ステップアップ予告演出とを含んでいるので、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

【0624】

なお、上記の実施の形態では、図75や図102に示すように、第1分岐ステップアップ（予告演出G，H1，H2を実行可能な分岐ステップアップ。なお、第1分岐ステップアップは予告演出I1，I2を実行可能な第2分岐ステップアップを含む。）における予告演出Gは、メインステップアップにおける予告演出Bが実行されている途中で分岐しているが、予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミング、予告演出Bから予告演出Cに変化するタイミングまたは予告演出Cから予告演出Dに変化するタイミングと同期して分岐するように構成されていてもよい。

30

【0625】

また、上記の実施の形態では、図74や図102に示すように、ボタン分岐ステップアップ（予告演出E，Fを実行可能な分岐ステップアップ）における予告演出Eは、メインステップアップにおける予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと同期して予告演出Aから分岐しているが、予告演出Aが実行されている途中で分岐するように構成されていてもよい。

40

【0626】

また、上記の実施の形態では、図72に示す第1分岐ステップアップ（予告演出G，H1，H2を実行可能な分岐ステップアップ）は、図75に示すように、予告演出Gの実行後に図73に示す第2分岐ステップアップ（予告演出I1，I2を実行可能な分岐ステップアップ）にさらに分岐するように構成されているのに対し、図71に示すボタン分岐ステップアップ（予告演出E，Fを実行可能な分岐ステップアップ）は、図74に示すように予告演出Eの実行後にさらに分岐するように構成されていない。しかし、このような構成に限られず、図71に示すボタン分岐ステップアップ（予告演出E，Fを実行可能な分

50

岐ステップアップ)が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出を実行する(つまり、図71に示す分岐ステップアップがさらに分岐する)ように構成されていてもよい。具体的には、ボタン分岐ステップアップにおける予告演出Eが実行されている途中の段階で次段階の予告演出Fに変化させずに、通常ステップアップに含まれる予告演出A～Dとは異なる別系統の予告演出(例えば予告演出Fのように箱の蓋が開くのではなく、箱が爆破されて中身が飛び出るような予告演出F')を実行するように構成されていてもよい。

【0627】

また、予告演出I1は、予告演出Gから予告演出H1に変化するタイミングと同期して予告演出Gから分岐しているが、予告演出Gが実行されている途中で分岐するように構成されていてもよい。さらに、予告演出F'に分岐するように構成されている場合には、予告演出Eから予告演出Fに変化するタイミングと同期して予告演出F'が実行されても、予告演出Eが実行されている途中で予告演出F'が実行されるように構成されていてもよい。

10

【0628】

また、上記の実施の形態では、図88に示す「ステップC」の場合の信頼度「約1.8933」よりも図88に示す「ステップG, H」の場合の信頼度「約2.8516」または「ステップG, I」の場合の信頼度「約5.1464」の方が高いが、図88に示す「ステップG, H」の場合の信頼度または「ステップG, I」の場合の信頼度よりも図88に示す「ステップC」の場合の信頼度の方が高くなるように第1予告設定テーブルにおいて判定値を設定するようにしてもよい。

20

【0629】

実施の形態2.

以下、上記の実施の形態1の変形例である実施の形態2について説明する。

【0630】

まず、実施の形態2における第1ステップアップ予告における各予告演出の内容と第2ステップアップ予告における各予告演出の内容について説明する。図113は、実施の形態2における第1ステップアップ予告における各予告演出の内容と第2ステップアップ予告における各予告演出の内容を示す説明図である。第1ステップ予告(右側のステップアップ予告)では、5つの予告演出(予告演出A、予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出E)で構成されている。図113に示すように、予告演出Aとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91(図114参照)において人のキャラクタAが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Bとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において人のキャラクタBが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Cとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において人のキャラクタCが画面右から登場し、画面左へ去っていく演出が行われる。予告演出Dとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91においてキャラクタA, B, Cが同時に画面左から登場し、画面の中央で停止する演出が行われる。予告演出Eとして、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91においてキャラクタA, B, Cが集合しているところに大きな人のキャラクタDが画面右から登場する演出が行われる。

30

40

【0631】

また、第2ステップ予告(左側のステップアップ予告)では、4つの予告演出(予告演出W、予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z1)で構成されている。なお、図113では、予告演出Y2, Y3および予告演出Z2, Z3については図示を省略している。図113に示すように、予告演出Wとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92(図114参照)においてカブト虫のキャラクタが画面右から飛んでくる演出が行われる。予告演出Xとして、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92においてカブト虫のキャラクタが木にとまる演出が行われる。予告演出Y1として、演出表示装置9の

50

表示画面の第2系統予告領域92において風が吹いて木が揺れる演出が行われる。予告演出Z1として、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92においてカモメが飛んでくる演出が行われる。

【0632】

図114は、第2ステップアップ予告演出の変化タイミングにおいて第2系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。図114に示すように、この実施の形態では、演出表示装置9の表示画面において、第1ステップアップ予告（第1系統のステップアップ予告）は表示画面の下部の表示領域（これを第1系統予告領域91という。）にて実行され、第2ステップアップ予告（第2系統のステップアップ予告）は、表示画面の上部の表示領域（背景画像を表示する領域）にて実行される。そして、図114に示すように、第2ステップアップ予告における所定の演出（具体的には予告演出W, X, Y1, Z1）が実行されるときは、第2系統予告領域92は小さい表示領域であるが、特定の演出（具体的には予告演出Y2, Z2）が実行されるときは、第2ステップアップ予告を強調するため第2系統予告領域92が拡大されて大きな表示領域となる。なお、第2系統予告領域92が拡大されたときは、第1系統予告領域91は若干縮小される。ただし、第2系統予告領域92が拡大されたときも、第1系統予告領域91は縮小されないようにしてもよい。

10

【0633】

図115は、第2系統予告領域の拡大表示の態様（パターン）を示す説明図である。図116は、第2ステップアップ予告演出の複数種類の変化タイミングにおいて第2系統予告領域が拡大表示される状態を示す説明図である。図115に示すように、第2ステップアップ予告では、ステップ（X）からステップ（Y1）に変化し、その後ステップ（Y1）からステップ（Z1）に変化するパターンと、ステップ（X）からステップ（Y2）に変化し、その後ステップ（Y2）からステップ（Z2）に変化するパターンと、ステップ（X）からステップ（Y1）に変化し、その後ステップ（Y1）からステップ（Z2）に変化するパターンと、ステップ（X）からステップ（Y3）に変化し、その後ステップ（Y3）からステップ（Z3）に変化するパターンと、ステップ（X）からステップ（Y1）に変化し、その後ステップ（Y1）からステップ（Z3）に変化するパターンと、ステップ（X）からステップ（Y2）に変化し、その後ステップ（Y2）からステップ（Z3）に変化するパターンと、を備えている。

20

30

【0634】

ここで、図116に示すように、ステップ（X）からステップ（Y1）に変化し、その後ステップ（Y1）からステップ（Z1）に変化するパターンでは、第2系統予告領域92は拡大されない。ステップ（X）からステップ（Y2）に変化し、その後ステップ（Y2）からステップ（Z2）に変化するパターンでは、ステップ（Y2）が実行されるときに第2系統予告領域92が拡大され（大きさ（中）の表示領域となり）、ステップ（Z2）が実行されるときも第2系統予告領域92が拡大されたままとなる。ステップ（X）からステップ（Y1）に変化し、その後ステップ（Y1）からステップ（Z2）に変化するパターンでは、ステップ（Z2）が実行されるときに第2系統予告領域92が拡大される（大きさ（中）の表示領域となる）。ステップ（X）からステップ（Y3）に変化し、その後ステップ（Y3）からステップ（Z3）に変化するパターンでは、ステップ（Y3）が実行されるときに第2系統予告領域92が全画面表示となり（大きさ（大）の表示領域となり）、ステップ（Z3）が実行されるときも第2系統予告領域92は全画面表示のままとなる。

40

【0635】

なお、図116には示していないが、ステップ（X）からステップ（Y1）に変化し、その後ステップ（Y1）からステップ（Z3）に変化するパターンでは、ステップ（Z3）が実行されるときに第2系統予告領域92が全画面表示となる（大きさ（大）の表示領域となる）。ステップ（X）からステップ（Y2）に変化し、その後ステップ（Y2）からステップ（Z3）に変化するパターンでは、ステップ（Y2）が実行されるときに第2

50

系統予告領域 9 2 が拡大され（大きさ（中）の表示領域となり）、ステップ（Z 3）が実行されるときに第 2 系統予告領域 9 2 が全画面表示となる（大きさ（大）の表示領域となる）。

【0636】

図 1 1 7 および図 1 1 8 は、実施の形態 2 における予告演出設定処理を示すフローチャートである。予告演出設定処理において、演出制御用 CPU 1 0 1 は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップ S 5 7 1）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否かは、例えば、変動パターンコマンド格納領域に格納されているデータによって判定される。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップ S 5 7 1 の Y）、図 1 1 9 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルを用いて、第 1 ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップ S 5 7 2）。

10

【0637】

この実施の形態において、ステップアップ予告演出とは、予め定められた順番に従って 1 段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出のことをいう。この実施の形態では、特定表示結果（大当たり）とする場合は特定表示結果としない場合よりもステップアップ予告演出において多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高くなる。

【0638】

20

なお、ステップアップ予告演出は、1 つのキャラクタの形状や色が変わるようなものでもよく、遊技者からみて予告する手段（表示、音、ランプ、可動物等）の状態が段階的に変化すると認識可能なものであれば「ステップアップ予告」と言える。例えば、段階的にキャラクタの数が増える、段階的に動くキャラクタの数が増える、キャラクタの動く回数や頻度などが段階的に増える、キャラクタの大きさが段階的に大きくなる、などの態様であってもよい。また、キャラクタを可動部材に置き換えた場合も同様である。すなわち、可動部材が複数設けられている場合に段階的に動く可動部材の数が増える、可動部材の動く回数や頻度などが段階的に増える、などの態様であってもよい。

【0639】

この実施の形態では、後述するように（図 1 1 4 や図 1 3 1 等参照）、第 1 ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置 9 の表示画面の下部の表示領域（第 1 系統予告領域 9 1）において段階的にキャラクタ（人のキャラクタ）を登場させていく演出としている。第 1 ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図 1 3 1 等を参照して後述する。

30

【0640】

図 1 1 9 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出 A のみ実行される演出態様（「A」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B が実行される演出態様（「A → B」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B が実行され、その後に予告演出 C が実行される演出態様（「A → B → C」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B、予告演出 C、予告演出 D が順に実行される演出態様（「A → B → C → D」の発展パターン）と、予告演出 A が実行されてから予告演出 B、予告演出 C、予告演出 D、予告演出 E が順に実行される演出態様（「A → B → C → D → E」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。他のテーブル（図 1 2 0 ～図 1 2 3）においても同様である。

40

【0641】

なお、図 1 1 9 の左上に示す非リーチはずれ用の第 1 予告設定テーブルでは、「A → B → C」、「A → B → C → D」、「A → B → C → D → E」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が 0 である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出 C 以上の

50

予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出C以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【0642】

演出制御用CPU101は、ステップS572において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値（図46に示す乱数の更新範囲は異なる）を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0643】

また、演出制御用CPU101は、ステップS572で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図120の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS573）。

【0644】

この実施の形態では、後述するように（図114や図131等参照）、第2ステップアップ予告演出の内容は、演出表示装置9の表示画面の上部の表示領域（第2系統予告領域92）において背景画像を段階的に変化（発展、転換）させていく演出としている。第2ステップアップ予告演出の詳しい内容については、図131等を参照して後述する。

【0645】

図120の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Wのみ実行される演出態様（「W」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行される演出態様（「W→X」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y1が実行される演出態様（「W→X→Y1」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y2が実行される演出態様（「W→X→Y2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出Xが実行され、その後に予告演出Y3が実行される演出態様（「W→X→Y3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z1が順に実行される演出態様（「W→X→Y1→Z1」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y2、予告演出Z2が順に実行される演出態様（「W→X→Y2→Z2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z2が順に実行される演出態様（「W→X→Y1→Z2」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y3、予告演出Z3が順に実行される演出態様（「W→X→Y3→Z3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y1、予告演出Z3が順に実行される演出態様（「W→X→Y1→Z3」の発展パターン）と、予告演出Wが実行されてから予告演出X、予告演出Y2、予告演出Z3が順に実行される演出態様（「W→X→Y2→Z3」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0646】

演出制御用CPU101は、ステップS573において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値（図46に示す乱数の更新範囲は異なる）を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「W」、「W→X」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0647】

ステップS571において、演出制御用CPU101は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS571のN）、ノーナルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS574）。ノーナルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS574のY）、演出制御用CPU101は、図119の

10

20

30

40

50

右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS575）。

【0648】

図119の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、図119の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0649】

なお、図119の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」および「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が0である）。これは、予告演出D以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

10

【0650】

演出制御用CPU101は、ステップS575において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「 $A \rightarrow B$ 」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0651】

また、演出制御用CPU101は、ステップS575で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図120の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS576）。

20

【0652】

図120の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、図120の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0653】

演出制御用CPU101は、ステップS576において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「W」、「 $W \rightarrow X$ 」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

30

【0654】

ステップS574において、演出制御用CPU101は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS574のN）、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS577）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS577のY）、演出制御用CPU101は、図119の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS578）。

40

【0655】

図119の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、図119の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルや図119の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0656】

演出制御用CPU101は、ステップS578において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「 $A \rightarrow B$ 」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有

50

無と演出態様を決定する。

【0657】

また、演出制御用CPU101は、ステップS578で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図120の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS579）。

【0658】

図120の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、図120の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルや図120の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

10

【0659】

演出制御用CPU101は、ステップS579において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「W」、「W→X」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0660】

ステップS577において、演出制御用CPU101は、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS577のN）、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判断し、図119の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS580）。

20

【0661】

図119の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルでは、図119の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0662】

演出制御用CPU101は、ステップS580において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

30

【0663】

また、演出制御用CPU101は、ステップS580で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図120の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS581）。

【0664】

図120の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルでは、図120の左上、右上および左下に示す非リーチはずれ用、ノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

40

【0665】

演出制御用CPU101は、ステップS581において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「W」、「W→X」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0666】

50

なお、この実施の形態では、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）の有無と演出態様の決定は、大当たり時において同じ予告設定テーブル（第1予告設定テーブル、第2予告設定テーブル）を用いている。しかし、全ての当たり種類に同じ予告設定テーブルを用いるのではなく、通常当たり、確変当たり、および突然確変当たりの各々において使用する予告設定テーブルを備え、当たり種類に対応する予告設定テーブルを用いてステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）の有無と演出態様を決定するようにしてもよい。この場合、各々の予告設定テーブルにおいて予告演出の対する判定値の振り分けを異ならせることにより、当たりの種類に応じてステップアップ予告の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。例えば、確変当たりは通常当たり比べて、「A→B→C→D→E」の演出態様などのステップアップが続くパターンが選択されやすいようにテーブルを設定することで、より一層の興趣の向上が図られる。

10

【0667】

次いで、演出制御用CPU101は、図121に示す可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS582）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか当たりかを判定し、はずれのときははずれ用の可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、当たりのときは当たり用の可動物予告設定テーブルを用いて、可動物予告演出の内容を決定する。

20

【0668】

この実施の形態では、可動物予告演出は、ステップアップ予告演出ではなく、可動物材78が予定の態様で動作することによって当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、可動物予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（稼動部材78が段階的に1回または複数回変化（発展、動作）させる予告演出ではない）。可動物予告演出の詳しい内容については、図140を参照して後述する。

【0669】

図121に示す可動物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、第1予告タイミングで可動物材78が動作する演出態様と、第2予告タイミング（第1予告タイミングとは異なるタイミング）で可動物材78が動作する演出態様と、第3予告タイミング（第1予告タイミングと第2予告タイミングのいずれも）で可動物材78が動作する演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

30

【0670】

演出制御用CPU101は、ステップS582において、可動物予告決定用の乱数（図46に図示せず）の値を抽出し、抽出した乱数値と可動物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第1予告タイミング」、「第2予告タイミング」、「第3予告タイミング」）にもとづいて、可動物予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0671】

なお、大当たり時において同じ当たり用の可動物予告設定テーブルを用いて可動物予告演出の内容を決定しているが、当たりの種類（確変当たり、通常当たり、突然確変当たり）に応じて複数の可動物予告設定テーブルを設け、当たりの種類に応じたテーブルを用いて可動物予告演出の内容を決定するようにしてもよい。この場合、当たりの種類に応じて、各テーブルの振分値を異ならせることにより、可動物予告演出の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。

40

【0672】

次いで、演出制御用CPU101は、図122に示すボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS583）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドに

50

もとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用のボタン予告設定テーブルを用いて、ボタン予告演出の内容を決定する。

【0673】

この実施の形態では、ボタン予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、遊技者による操作ボタン120の押圧操作に応じて演出表示装置9の表示画面に所定の画像を表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、ボタン予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（操作ボタン120の操作に応じて段階的に1回または複数回変化（発展）させる予告演出ではない）。ボタン予告演出の詳細な内容については、図143、図144を参照して後述する。

10

【0674】

図122に示すボタン予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、早いタイミングで第1メール予告演出（メールの開封1段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第1メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングで第2メール予告演出（メールの開封2段階のメール予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングで第2メール予告演出（メール予告演出）が実行される演出態様と、早いタイミングでカード予告演出（カードが出現する予告演出）が実行される演出態様と、遅いタイミングでカード予告演出が実行される演出態様と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

20

【0675】

演出制御用CPU101は、ステップS583において、ボタン予告決定用の乱数（図46には図示せず）の値を抽出し、抽出した乱数値とボタン予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「第1メール予告で早いタイミング」、「第1メール予告で遅いタイミング」、「第2メール予告で早いタイミング」、「第2メール予告で遅いタイミング」、「カード予告で早いタイミング」、「カード予告で遅いタイミング」）にもとづいて、ボタン予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0676】

なお、大当り時において同じ大当り用のボタン予告設定テーブルを用いてボタン予告演出の内容を決定しているが、大当りの種類（確変大当り、通常大当り、突然確変大当り）に応じて複数のボタン予告設定テーブルを設け、大当りの種類に応じたテーブルを用いてボタン予告演出の内容を決定するようにしてもよい。この場合、大当りの種類に応じて、各テーブルの振分値を異ならせることにより、ボタン予告演出の実行割合や演出態様の出現割合を異ならせることができる。

30

【0677】

次いで、演出制御用CPU101は、図123に示す枠（ランプ）予告設定テーブルを用いて、枠（ランプ）予告演出の有無を決定する（ステップS584）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の枠予告設定テーブルを用いて、枠予告演出の内容を決定する。

40

【0678】

この実施の形態では、枠（ランプ）予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、枠（ランプ）予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（点灯パターンを1回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。枠予告演出の具体的な内容については省略する。

【0679】

50

図123に示す枠予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。そして、各枠予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、枠予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当たりのときの方が枠予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0680】

演出制御用CPU101は、ステップS584において、枠予告決定用の乱数SR8-6の値を抽出し、抽出した乱数値と枠予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、枠予告演出の有無を決定する。

10

【0681】

次いで、演出制御用CPU101は、図123に示すミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する（ステップS585）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当たりの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当たりかを判定し、はずれのときははずれ用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当たりのときは大当たり用のミニキャラ予告設定テーブルを用いて、ミニキャラ予告演出の内容を決定する。

【0682】

この実施の形態では、ミニキャラ予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置9の表示画面にミニキャラ（サイズの小さいキャラクタの画像）を表示させることによって大当たりの可能性があることを報知する演出である。つまり、ミニキャラ予告演出は、1回または複数回変化する予告演出ではない（ミニキャラを1回または複数回段階的に変化（発展）させる予告演出ではない）。

20

【0683】

図123に示すミニキャラ予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当たりのときのテーブルとが設けられている。そして、各ミニキャラ予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、ミニキャラ予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当たりのときの方がミニキャラ予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

30

【0684】

演出制御用CPU101は、ステップS585において、ミニキャラ予告決定用の乱数（図46において図示せず）の値を抽出し、抽出した乱数値とミニキャラ予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、ミニキャラ予告演出の有無を決定する。

【0685】

なお、ミニキャラ予告演出は複数種類設けられ、ミニキャラ予告の実行（ミニキャラ出現）を決定したときに、いずれのミニキャラを出現させるかを決定するようにしてもよい。ミニキャラの種類には、大当たり時のみ出現可能なキャラが設定されていてもよい。ミニキャラは、大当たりの予告のほかに、大当たり時の確率変動を伴う大当たりとなるかどうかを示唆する予告、変動がリーチとなるかどうかを示唆する予告、スーパーリーチになるかどうかを示唆する予告、擬似連や滑り演出が発生するかどうかを示唆する予告等、予告する対象の異なる複数系統のミニキャラ予告を備え、各々の系統において、大当たり判定の判定結果および変動パターンの内容にもとづいて選択されるようにしてもよい。

40

【0686】

なお、この実施の形態では、はずれの場合と大当たりの場合とでテーブルにおける振分値を変更しているが、大当たりにおいても確変大当たり、通常大当たり、突確の各々において使用する振分値の異なるミニキャラ予告決定用のテーブルを備え、それらのテーブルにもとづ

50

いてミニキャラの出現および種類を選択するようにしてもよい。この場合に、複数系統のミニキャラを備えている場合には、各系統において各々テーブルを設けて複数系統の各々のミニキャラの出現を選択するようにしてもよい。

【0687】

次いで、演出制御用CPU101は、図123に示す演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する（ステップS586）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の演出羽根役物予告設定テーブルを用いて、演出羽根役物予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の演出羽根役物予告設定テ

10

【0688】

この実施の形態では、演出羽根役物予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出羽根役物79a、79bを所定タイミングで動作させることによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、演出羽根役物予告演出は、演出羽根役物79a、79bを1回または複数回動作させる予告演出ではない。演出羽根役物予告演出の具体的な内容については省略する。

【0689】

図123に示す演出羽根役物予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各演出羽根役物予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、演出羽根役物予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が演出羽根役物予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

20

【0690】

演出制御用CPU101は、ステップS586において、演出羽根役物予告決定用の乱数SR8-7の値を抽出し、抽出した乱数値と演出羽根役物予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、演出羽根役物予告演出の有無を決定する。

【0691】

次いで、演出制御用CPU101は、図123に示す他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出（ステップアップ予告やボタン予告等の他の予告とは別系統の予告演出）の有無を決定する（ステップS587）。具体的には、変動パターンコマンドにもとづく変動パターンの内容または表示結果指定コマンドにもとづく表示結果（大当りの判定結果）の内容にもとづいて、はずれか大当りかを判定し、はずれのときははずれ用の他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容（有無、演出態様）を決定し、大当りのときは大当り用の他系統液晶予告設定テーブルを用いて、他系統液晶予告演出の内容を決定する。

30

【0692】

この実施の形態では、他系統液晶予告演出も、ステップアップ予告演出ではなく、演出表示装置9の表示画面に所定の画像（ステップアップ予告で登場するキャラクタの画像やボタン予告で表示される画像、ミニキャラの画像とは異なる画像）を所定タイミングで表示することによって大当りの可能性があることを報知する演出である。つまり、他系統液晶予告演出は、演出表示装置9の表示画面に所定の画像を1回または複数回変化させる予告演出ではない。他系統液晶予告演出の具体的な内容については、図141や図142を参照して後述する。

40

【0693】

図123に示す他系統液晶予告設定テーブルは、はずれのときのテーブルと大当りのときのテーブルとが設けられている。そして、各他系統液晶予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、他系統液晶予告演出「実行」と、が設定されている。そして、「なし」と

50

「実行」に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、はずれのときよりも大当りのときの方が他系統液晶予告予告演出の実行確率が高くなるように判定値が設定されている。

【0694】

演出制御用CPU101は、ステップS587において、他系統液晶予告決定用の乱数SR8-8の値を抽出し、抽出した乱数値と他系統液晶予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「実行」）にもとづいて、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

【0695】

なお、枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出の各々について、複数種類の演出態様を設けてもよい。その場合、予告演出の実行の有無を決定する予告種別乱数を用いて、枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出の実行の有無を決定し、その後、予告演出の演出態様（内容）を決定する演出態様決定用乱数を用いて、各予告演出の演出態様を決定するように構成してもよい。このような構成によれば、予告演出の演出態様の数が大量になっても、予告演出の演出態様に割り振る乱数と予告演出の演出態様の数との関係に対する制限がなくなる。つまり、ある予告演出Aは1/10000の確率で出現するものとする10000の乱数が必要となり、予告演出Aの演出態様（バリエーション）を3つ設けると30000の乱数が必要となるが、予告種別乱数を用いて予告演出Aの実行の有無を決定し、予告演出Aを実行すると決定した場合に演出態様決定用乱数を用いて予告演出Aの演出態様を決定するように構成すれば、10000の予告種別乱数と3の演出態様決定用乱数だけで済む。なお、このような構成は、枠予告演出、ミニキャラ予告演出、演出羽根役物予告演出および他系統液晶予告演出を決定する場合だけでなく、第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出、可動物予告演出、ボタン予告演出を決定する場合にも適用することができる。

【0696】

その後、演出制御用CPU101は、別々に決定した第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップS588）。

【0697】

具体的には、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せとして、図124～図127に示す組合せが考えられる。なお、図124～図127は、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告と可動物予告とボタン予告と他系統液晶予告の組合せの可否を示す説明図である。

【0698】

この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回変化（2段階発展）する演出態様（「A→B→C」以上の演出態様）が実行されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Y3が実行される演出態様（「W→X→Y3」または「W→X→Y3→Z3」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第1ステップアップ予告演出における「A→B→C」以上の演出態様と、第2ステップアップ予告演出における演出態様「W→X→Y3」または「W→X→Y3→Z3」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出における予告演出Y3が実行された場合は、例えば図139の（4-4）に示すように、第2ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置9の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置9の表示画面の下部の第1系統予告領域91で実行される第1ステップアップ予告演出の予告演出「C」を実行することができない（予告演出Cに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図125や図127に示すように、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「A→B→C」以上の演出態様が決定されたときは、第2ステップアップ予告演出の演

出態様として「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3$ 」または「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3 \rightarrow Z \ 3$ 」の演出態様を決定してはならないことになる。

【0699】

また、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が3回変化（3段階発展）する演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」以上の演出態様）が実行されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出Z3が実行される演出態様（「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3 \rightarrow Z \ 3$ 」、「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 1 \rightarrow Z \ 3$ 」または「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 2 \rightarrow Z \ 3$ 」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第1ステップアップ予告演出における「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」以上の演出態様と、第2ステップアップ予告演出における演出態様「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3 \rightarrow Z \ 3$ 」、「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 1 \rightarrow Z \ 3$ 」または「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 2 \rightarrow Z \ 3$ 」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出における予告演出Z3が実行された場合は、例えば図139の（4-5）に示すように、第2ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置9の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているので、このとき、演出表示装置9の表示画面の下部の第1系統予告領域91で実行される第1ステップアップ予告演出の予告演出「D」を実行することができない（予告演出Dに対応するキャラクタを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図127に示すように、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」以上の演出態様が決定されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様として「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3 \rightarrow Z \ 3$ 」、「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 1 \rightarrow Z \ 3$ 」または「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 2 \rightarrow Z \ 3$ 」の演出態様を決定してはならないことになる。

【0700】

以上より、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」）が決定され、第2ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3$ 」「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3 \rightarrow Z \ 3$ 」が決定された場合、および、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」以上の演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」）が決定され、第2ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 3 \rightarrow Z \ 3$ 」「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 1 \rightarrow Z \ 3$ 」「 $W \rightarrow X \rightarrow Y \ 2 \rightarrow Z \ 3$ 」が決定された場合は、図125および図127に示すように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップS588のN）。そして、第2ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを所定段階下げた「 $W \rightarrow X$ 」などに変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。なお、組合せが不可能と判定された場合に、第1ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階以上下げた演出態様「 $A \rightarrow B$ 」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【0701】

このような構成によれば、演出表示装置9の表示画面で実行される2つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で2つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。

【0702】

なお、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回以上変化（2段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することにしている。従って、図119の左上の非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」）が常に決定されない。

【0703】

ただし、図119の左上に示す第1予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「A→B→C」「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS588において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS589において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「A→B」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【0704】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が3回以上変化（3段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「A→B→C→D」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することになっている。従って、図119の右上のノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「A→B→C→D」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）が常に決定されない。

【0705】

ただし、図119の右上に示す第1予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS588において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS589において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「A→B→C」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【0706】

次に、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）とボタン予告演出との組合せ、およびステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップS590）。この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出、ボタン予告演出、および他系統液晶予告演出は、いずれも演出表示装置9の液晶画面にて実行されるので、ステップアップ予告演出と他の予告演出（ボタン予告演出、他系統液晶予告演出）とを同時に実行することができない場合が生じるからである。

【0707】

図124～図127に示すように、早いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。一方、遅いタイミングで実行されるボタン予告演出（メール予告演出、カード予告演出）は、第1ステップアップ予告演出については任意の演出態様と組合せ可能であるが、第2ステップアップ予告演出については「W→X→Y3」および「W→X→Y3→Z3」との組合せが不可能である。ボタン予告演出が実行される遅いタイミングと予告画像が全画面表示となる予告演出Y3が実行されるタイミングと重複してしまうため、ボタン予告演出と予告演出Y3とを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS590のN）、遅いタイミングのボタン予告演出の演出態様を、例えば早いタイミングのボタン予告演出の演出態様に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS591）。

【0708】

また、図124～図127に示すように、他系統液晶予告演出は、第1ステップアップ予告演出については予告演出Cを実行する演出態様（「A→B→C」「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）との組合せが不可能であり、第2ステップアップ予告演出につ

10

20

30

40

50

いては予告演出 Y 1、Y 2 または Y 3 を実行する演出態様（「W→X→Y 1」「W→X→Y 2」「W→X→Y 3」「W→X→Y 1→Z 1」「W→X→Y 2→Z 2」「W→X→Y 1→Z 2」「W→X→Y 3→Z 3」「W→X→Y 1→Z 3」「W→X→Y 2→Z 3」）との組合せが不可能である。予告画像が全画面表示となる他系統予告演出（図 1 4 2（6-5）（6-6）参照）が実行されるタイミングと予告演出 C が実行されるタイミングと重複し、また予告画像が全画面表示となる他系統予告演出が実行されるタイミングと予告演出 Y 1、Y 2 または Y 3 が実行されるタイミングと重複してしまうため、他系統液晶予告演出と予告演出 C、および他系統液晶予告演出と予告演出 Y 1、Y 2 または Y 3 とを同時に実行することができないからである。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップ S 5 9 0 の N）、例えば他系統液晶予告演出の演出態様を実行しないように、あるいは予告演出 C や予告演出 Y 1、Y 2、Y 3 を実行しないように変更する（書き換える）処理を実行する（ステップ S 5 9 1）。

10

【0709】

なお、可動物予告演出については、演出表示装置 9 の周囲の可動部材 7 8 を兩動かすことにより実行するので、どのようなタイミングであっても、演出表示装置 9 の液晶画面で実行されるステップアップ予告演出と同時に実行することが可能である。従って、可動物予告演出は、第 1 ステップアップ予告演出および第 2 ステップアップ予告演出における任意の演出態様と組合せ可能である。

【0710】

以上のようにして決定された予告演出の有無および演出態様は、演出制御用マイクロコンピュータ 1 0 0 における ROM の所定格納領域（予告演出格納領域）に格納（設定）される。

20

【0711】

次に、各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図 1 2 8 は、実施の形態 2 における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。図 1 2 8 に示すように、他系統液晶予告、第 1 ステップアップ予告、第 2 ステップアップ予告、メール予告（ボタン予告の一種）、カード予告（ボタン予告の一種）およびミニキャラ予告は、演出表示装置 9 に表示される画像を用いる予告であるので、これらの予告のことを液晶予告という。

【0712】

30

また、図 1 2 8 に示すように、第 1 ステップアップ予告は、ステップ（A）からステップ（B）、ステップ（C）、ステップ（D）、ステップ（E）の順にステップアップする予告（「A→B→C→D→E」）である。ここで、ステップ（A）は予告演出 A が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（B）は予告演出 B が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（C）は予告演出 C が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（D）は予告演出 D が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（E）は予告演出 E が実行されている段階（期間）を示している。

【0713】

また、図 1 2 8 に示すように、第 2 ステップアップ予告は、ステップ（W）からステップ（X）にステップアップし、ステップ（X）からステップ（Y 1）、（Y 2）または（Y 3）にステップアップし、ステップ（Y 1）、（Y 2）または（Y 3）からステップ（Z 1）、（Z 2）または（Z 3）にステップアップする予告である。ここで、ステップ（W）は予告演出 W が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（X）は予告演出 X が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Y 1）、（Y 2）または（Y 3）は予告演出 Y 1、Y 2 または Y 3 が実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Z 1）、（Z 2）または（Z 3）は予告演出 Z 1、Z 2 または Z 3 が実行されている段階（期間）を示している。なお、この実施の形態では、図 1 2 0 に示したように、「W→X→Y 3→Y 1」や「W→X→Y 3→Z 2」の演出態様については設けられていない。

40

【0714】

図 1 2 8 に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠

50

フラッシュ)は、演出表示装置9における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第1ステップアップ予告演出、メール予告演出(早いタイミング)、カード予告演出(早いタイミング)および演出羽根役物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第2ステップアップ予告演出と可動物予告演出は、演出図柄の変動が高速変動に移行された時点から所定時間経過後の時点において実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、メール予告演出(遅いタイミング)とカード予告演出(遅いタイミング)は、第1ステップアップ予告演出におけるステップ(A)からステップ(B)に変化する時点(および、第2ステップアップ予告演出におけるステップ(W)からステップ(X)に変化する時点)において実行開始可能な予告演出とされている。さらに、複数の予告演出のうち、他系統液晶予告演出は、第1ステップアップ予告演出におけるステップ(B)からステップ(C)に変化する時点(および、第2ステップアップ予告演出におけるステップ(X)からステップ(Y1)、(Y2)または(Y3)に変化する時点)において実行開始可能な予告演出とされている。

10

【0715】

このように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。すなわち、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出が同じタイミングで開始させるようにすると、そのタイミングで第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出のいずれも開始されなかった場合は大当たりの期待を持てなくなり、遊技の興趣を低下させてしまうおそれがあるが、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成した場合には、第1ステップアップ予告演出が開始されなかったとしても第2ステップアップ予告演出が開始されるかもしれないとの期待を持たせることができ、遊技の興趣が低下してしまうのを防ぐことができる。

20

【0716】

また、第2ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングは、第1ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングから当該第1ステップアップ予告演出におけるステップ(A)をステップ(B)に変化させる変化タイミングまでの期間内である。このような構成によれば、第1ステップアップ予告演出のステップ(A)の実行期間内に第2ステップアップ予告演出が開始されるため、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出を同時に実行可能な期間が長くなり、興趣の向上を図ることができる。

30

【0717】

さらに、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出および枠予告演出(枠フラッシュ)の開始タイミングと、第1ステップアップ予告演出等の開始タイミングと、第2ステップアップ予告演出および可動物予告演出の開始タイミングと、他系統液晶予告演出の開始タイミングとが異なるように構成されているので、4つの開始タイミングにおいて遊技者に予告演出が開始されるかどうかの期待を抱かせることができ、より一層、遊技の興趣を高めることができる。

40

【0718】

なお、図128に示す例では、第1ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第2ステップアップ予告演出が開始されるように構成されているが、逆であってもよい。つまり、第2ステップアップ予告演出が先に開始され、その後に第1ステップアップ予告演出が開始されるように構成されていてもよい。また、ステップアップ予告演出以外の他の予告演出の開始タイミングも、図128に示すタイミングに限られず、適宜変更することが可能である。

【0719】

図128に示すように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング(つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング)

50

が同じである。具体的には、第1ステップアップ予告演出が実行されるとともに第2ステップアップ予告演出が実行された場合に、ステップ(A)がステップ(B)に変化すると同時にステップ(W)がステップ(X)に変化し、ステップ(B)がステップ(C)に変化すると同時にステップ(X)がステップ(Y1)、(Y2)または(Y3)に変化し、ステップ(C)がステップ(D)に変化すると同時にステップ(Y1)、(Y2)または(Y3)がステップ(Z1)、(Z2)または(Z3)に変化する。

【0720】

ここで、複数系統のステップアップ予告における予告演出が「同一のタイミングで変化(発展、ステップアップ)する」とは、遊技者が知覚(認識)できるステップアップの演出開始タイミングが同時であることをいう。具体的には、図113に示した演出例では、予告演出Aに相当するキャラクタAが画面に登場するタイミングと予告演出Wに相当するカブト虫のキャラクタが画面に登場するタイミングが同時であり、予告演出Bに相当するキャラクタBが画面に登場するタイミングと予告演出Xに相当するカブト虫のキャラクタが木にとまるタイミングが同時であり、予告演出Cに相当するキャラクタCが画面に登場するタイミングと予告演出Y1に相当する木が風で揺れるタイミングが同時であり、予告演出Dに相当するキャラクタA、B、Cが画面に同時に登場するタイミングと予告演出Z1に相当するカモメが画面に登場するタイミングが同時である。

【0721】

なお、図113に示す演出例のように、キャラクタが画面に登場するだけでステップアップが成立する演出では、そのキャラクタが画面に登場するタイミング(瞬間)が予告演出の演出開始タイミングであるが、画面が切り替わるステップアップ予告の場合は画面が切り替わるタイミング(瞬間)が予告演出の演出開始タイミングであり、色や形状などが変化するステップアップ予告の場合は色や形状などが変化するタイミング(瞬間)が演出開始タイミングである。また、キャラクタの動きによってステップアップが成立する演出では、キャラクタの動きが遊技者の知覚可能な程度(レベル)に達したタイミングが演出開始タイミングである(例えば、キャラクタの位置、動く早さ、動く回数などが変化したと遊技者が知覚可能な程度に変化したタイミングが演出開始タイミングとなる)。また、可動部材の動きによってステップアップが成立する演出でも、可動部材の動きが遊技者の知覚可能な程度(レベル)に達したタイミングが演出開始タイミングである(例えば、可動部材の位置、動く早さ、動く回数などが変化したと遊技者が知覚可能な程度に変化したタイミングが演出開始タイミングとなる)。また、音の変化によってステップアップが成立する演出でも、音の変化が遊技者の知覚可能な程度(レベル)に達したタイミングが演出開始タイミングである。さらに、ランプの点灯の変化によってステップアップが成立する演出でも、ランプの点灯の変化が遊技者の知覚可能な程度(レベル)に達したタイミングが演出開始タイミングである。

【0722】

なお、上述したように、第2ステップアップ予告においてステップ(Y3)に変化した場合は、第1ステップアップ予告におけるステップ(C)に変化しない(「W→X→Y3」まで発展したときは図125および図127に示すように「A→B→C」まで発展しない：ステップS588、S589参照)。また、第2ステップアップ予告においてステップ(Z3)に変化した場合は、第1ステップアップ予告におけるステップ(D)に変化しない(「W→X→Y1、Y2、Y3→Z3」まで発展したときは図127に示すように「A→B→C→D」まで発展しない：ステップS588、S589参照)。なお、第1ステップアップ予告においてステップ(C)まで変化(発展)したときは、リーチ(ノーマルリーチ、スーパーリーチ)が確定したことになる。また、第1ステップアップ予告においてステップ(D)まで変化(発展)したときは、スーパーリーチが確定したことになる。

【0723】

また、図128に示すように、この実施の形態では、第1ステップアップ予告におけるステップ(C)および第2ステップアップ予告におけるステップ(Y1)、(Y2)または(Y3)が終了したタイミングで、左図柄(最初に停止する第1停止図柄)が停止する

10

20

30

40

50

。また、第1ステップアップ予告におけるステップ(D)および第2ステップアップ予告におけるステップ(Z1),(Z2)または(Z3)が終了したタイミングで、右図柄(2番目に停止する第2停止図柄)が停止する。このように、演出図柄の停止と予告演出の実行タイミングを同期させることによって、複数系統のステップアップ予告演出の段階(ステップ)を遊技者に容易に認識させることができる。また、左図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす(1つにする)ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄(右図柄、中図柄)に注目させることができる。さらに、右図柄の停止後はステップアップ予告を実行しないようにすることができ、遊技者にリーチ状態の演出に注目させることができる。

【0724】

10

図128に示す例において、メール予告は、メールを受信したことを遊技者に報知し、操作ボタン120の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン120の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知し、メールの内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。なお、メール予告において、「メール2段」とあるのは、遊技者による2回目の操作ボタン120の操作に応じてメールを開封してメールの内容を報知する演出である。「メール2段」のときは、「メール1段」よりも大当りの可能性が高い。また、メール予告は、早いタイミング(第1ステップアップ予告演出の開始タイミング)で実行される場合と、遅いタイミング(第1ステップアップ予告演出におけるステップ(A)からステップ(B)への変化タイミング)で実行される場合とがある。

【0725】

20

また、図128に示す例において、カード予告は、カードを表示し、操作ボタン120の操作を遊技者に促し、遊技者の操作ボタン120の操作に応じてカードを開放し(つまり、ひっくり返し)、カードに書かれている内容を報知し、その内容に応じて大当りの可能性の高低を認識させる。また、カード予告は、早いタイミング(第1ステップアップ予告演出の開始タイミング)で実行される場合と、遅いタイミング(第1ステップアップ予告演出におけるステップ(A)からステップ(B)への変化タイミング)で実行される場合とがある。

【0726】

また、図128に示す例において、ミニキャラ予告は、演出図柄の変動開始とともに、演出表示装置9の画面上にミニキャラを登場させて(例えばチョウチョを飛ばす)、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

30

【0727】

また、図128に示す例において、演出羽根役物予告は、演出図柄が高速変動しているときに演出羽根役物79a,79bを動作させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【0728】

また、図128に示す例において、可動物予告は、演出図柄の変動が高速変動となる時点(第1予告タイミング)で可動物部材78を動作させるか、第1ステップアップ予告におけるステップ(C)が実行される時点(第2予告タイミング)で可動物部材78を動作させるか、第1予告タイミングおよび第2予告タイミングのいずれのタイミング(第3予告タイミング)でも可動物部材78を動作させることにより、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。なお、この実施の形態では、第1予告タイミングよりも第2予告タイミングで、第2予告タイミングよりも第3予告タイミング(つまり第1予告タイミングかつ第2予告タイミング)で可動物部材78が動作したときは、大当りの可能性を高くしている。

40

【0729】

また、図128に示す例において、枠予告は、演出図柄の変動開始とともに、枠ランプ28を所定の点灯パターンで点灯させて、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【0730】

50

また、図128に示す例において、他系統液晶予告は、第1ステップアップ予告におけるステップ(C)が実行される時点で演出表示装置9の画面に所定の画像(他の液晶予告で表示される画像とは異なる画像)を表示することによって、大当りの可能性があることを遊技者に認識させる。

【0731】

図128に示すように、ステップアップ予告(第1ステップアップ予告、第2ステップアップ予告)以外の他の予告も、ステップアップ予告における予告演出の実行開始のタイミング(または予告演出の変化タイミング)において実行が開始されるように構成されている。従って、複数系統のステップアップ予告演出の段階(ステップ)と他の予告演出の内容を遊技者に容易に認識させることができる。

10

【0732】

図129は、実施の形態2におけるボタン予告演出におけるボタン有効期間を示すタイミング図である。図129に示すように、ボタン予告(メール予告、カード予告)は、早いタイミングで実行されるときはステップ(A)およびステップ(W)の開始タイミングと同期して開始され、遅いタイミングで実行されるときはステップ(B)およびステップ(X)の開始タイミングと同期して開始される。そして、ボタン予告の開始タイミングから操作ボタン120の操作を有効とし、その時点からボタン有効期間が開始される。ボタン予告が開始されてから所定期間(具体的にはステップ(B)およびステップ(X)の実行期間)が経過すると、ボタン予告が終了し、ボタン有効期間も終了する。ボタン有効期間において遊技者が操作ボタン120を操作したときは(操作ボタン120がオンしたときは)、メール予告ではメールを受信した旨の表示からメールを開封する表示に変化し、カード予告ではカードが出現した表示からカードが回転して開放する表示に変化する。なお、この実施の形態では、2段階目のメール受信の報知(「メール2段」)が実行されたときは、再びボタン有効期間が開始され、遊技者による操作ボタン120の操作に応じてメールを開封する表示が行われる。

20

【0733】

次に、各種予告演出の具体例について説明する。

【0734】

まず、第1の予告演出として第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図130は、実施の形態2における第1の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図130に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→B→C→D→E、第2ステップアップ予告として予告演出W→X→Y1→Z1を実行し、リーチ(スーパーリーチ)が発生するパターンを示す。

30

【0735】

図130に示すように、第1ステップアップ予告の予告演出Aの開始タイミングをT1とし、第2ステップアップ予告の予告演出Wの開始タイミングをT2とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bおよび第2ステップアップ予告の予告演出Xの開始タイミングをT3とし、第1ステップアップ予告の予告演出Cおよび第2ステップアップ予告の予告演出Y1の開始タイミングをT4とし、第1ステップアップ予告の予告演出Dおよび第2ステップアップ予告の予告演出Z1の開始タイミングをT5とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングをT6とし、中図柄(最後に停止する最終停止図柄)の停止タイミングをT7としている。

40

【0736】

図131および図132は、実施の形態2における第1の予告演出として第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図131に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から(図131(1-1))、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングT1において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において、第1ステ

50

ップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA 2 1 0が画面右から登場する演出が実行される(1-2)。タイミングT 2になると、第2ステップアップ予告における予告演出Wとしてカブト虫のキャラクタ2 2 0が画面右から飛んでくる演出が行われる(1-3)。その後、キャラクタA 2 1 0は画面右に去っていく。このように、第1ステップアップ予告における予告演出Aの開始タイミング(T 1)と第2ステップアップ予告における予告演出Wの開始タイミング(T 2)は異なるタイミングとなっている。

【0737】

タイミングT 3になると、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB 2 1 1が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Xとしてカブト虫のキャラクタ2 2 0が木2 0 0にとまる演出が実行される(1-4)。その後、キャラクタB 2 1 1は画面右に去っていく。

10

【0738】

タイミングT 4になると、第1ステップアップ予告における予告演出CとしてキャラクタC 2 1 2が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Y 1として風が吹いて木2 0 0が揺れる演出が実行される(1-5)。その後、キャラクタC 2 1 2は画面右に去っていく。

【0739】

タイミングT 5になると、第1ステップアップ予告における予告演出DとしてキャラクタA 2 1 0, B 2 1 1, C 2 1 2が同時に画面左から登場する演出が実行されるとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Z 1としてカモメ2 5 0が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄(「7」)が停止される(1-6)。

20

【0740】

タイミングT 6になると、第1ステップアップ予告における予告演出EとしてキャラクタD 2 1 3が画面左から登場する演出が実行され、右図柄(「7」)が停止されリーチが発生する(図132(1-7))。

【0741】

このように、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告が同じタイミングで変化(発展)するので、遊技者にとって他系統のステップアップ予告が同時に実行されてもどのような内容の予告演出が行われているかを容易に認識することができる。

【0742】

30

図133は、実施の形態2における第2の予告演出の具体例を示す説明図である。図133に示すように、第2ステップアップ予告において予告演出Xが実行されている状態(図131(1-4)と同じ状態)から予告演出Y 2が実行される場合は、第2系統予告領域9 2が拡大される。そして、拡大された第2系統予告領域9 2において風が吹いて木2 0 0が揺れる演出が実行される(図133(1-5A))。このような構成によって、第2ステップアップ予告の内容を強調して認識しやすくなることができる。このとき、第1系統予告領域9 1は若干縮小される。なお、第1系統予告領域9 1においてキャラクタB 2 1 1が登場しているが、これは第1ステップアップ予告が予告演出Bで終了したため、キャラクタB 2 1 1が画面から去らずにとどまっている状態を示している。ただし、第1ステップアップ予告が終了するときに、キャラクタB 2 1 1が画面から去っていなくなるようにしてもよい。

40

【0743】

次に、第3の予告演出の具体例を説明する。図134は、実施の形態2における第3の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図134に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→B、第2ステップアップ予告として予告演出W→X→Y 2→Z 2を実行し、リーチ(スーパーリーチ)が発生するパターンを示す。

【0744】

図135は、実施の形態2における第3の予告演出の具体例を示す説明図である。図135に示すように、左中右の図柄表示エリア9 L, 9 C, 9 Rにおいて、左中右の演出図

50

柄が停止した状態から（２－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（２－２）。タイミングＴ２になる、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる演出が実行される（２－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１）と第２ステップアップ予告における予告演出Ｗの開始タイミング（Ｔ２）は異なるタイミングとなっている。

【０７４５】

10

タイミングＴ３になると、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第２ステップアップ予告における予告演出Ｘとしてカブト虫のキャラクタ２２０が木２００にとまる演出が実行される（２－４）。

【０７４６】

タイミングＴ４になると、演出表示装置９の表示画面の第２系統予告領域９２が拡大され、第２系統予告領域９２における画像（木２００の画像、カブト虫のキャラクタ２２０の画像）も拡大される。拡大された第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ２として風が吹いて木２００が揺れる演出が実行される（２－５）。このとき、第１ステップアップ予告が予告演出Ｂで終了しているので、第１系統予告領域９１においてキャラクタＢ２１１が画面から去らずにとどまっている。なお、第１ステップアップ予告が終了するときに、キャラクタＢ２１１が画面から去っていなくなるようにしてもよい。

20

【０７４７】

タイミングＴ５になると、拡大された第２系統予告領域９２において、第２ステップアップ予告における予告演出Ｚ２として拡大されたカモメ２５０が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「７」）が停止される（２－６）。

【０７４８】

なお、その後、タイミングＴ６になると、右図柄（「７」）が停止されリーチが発生する。

30

【０７４９】

このように、第２ステップアップ予告における予告演出Ｙ２、Ｚ２が実行されるときに第２系統予告領域９２が拡大されているので、継続している第２ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させることができる。

【０７５０】

次に、第４の予告演出の具体例を説明する。図１３６は、実施の形態２における第４の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図１３６に示す例は、第１ステップアップ予告として予告演出Ａ→Ｂ、第２ステップアップ予告として予告演出Ｗ→Ｘ→Ｙ１→Ｚ２を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

40

【０７５１】

図１３７は、実施の形態２における第４の予告演出の具体例を示す説明図である。図１３７に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ、９Ｃ、９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（３－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングＴ１において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行される（３－２）。タイミングＴ２になると、第２ステップアップ予告における予告演出Ｗとしてカブト虫のキャラクタ２２０が画面右から飛んでくる（３－３）。その後、キャラクタＡ２１０は画面右に去っていく。このように、第１ステップアップ予告における予告演出Ａの開始タイミング（Ｔ１

50

）と第2ステップアップ予告における予告演出Wの開始タイミング（T2）は異なるタイミングとなっている。

【0752】

タイミングT3になると、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクターB211が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Xとしてカブト虫のキャラクター220が木200にとまる演出が実行される（3-4）。

【0753】

タイミングT4になると、第2系統予告領域92において、第2ステップアップ予告における予告演出Y1として風が吹いて木200が揺れる演出が実行される（3-5）。このとき、第2系統予告領域92は拡大されていない。なお、第1ステップアップ予告が予告演出Bで終了しているため、第1系統予告領域91においてキャラクターB211が画面から去らずにとどまっている。ただし、第1ステップアップ予告が終了するときに、キャラクターB211が画面から去っていなくなるようにしてもよい。

【0754】

タイミングT5になると、演出表示装置9の表示画面の第2系統予告領域92が拡大され、拡大された第2系統予告領域92において、第2ステップアップ予告における予告演出Z2として拡大されたカモメ250が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「7」）が停止される（3-6）。

【0755】

なお、その後、タイミングT6になると、右図柄（「7」）が停止されリーチが発生する。

【0756】

このように、第2ステップアップ予告における予告演出Z2が実行されるときに第2系統予告領域92が拡大されているので、継続している第2ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させることができる。

【0757】

次に、第5の予告演出の具体例を説明する。図138は、実施の形態2における第5の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図138に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→B、第2ステップアップ予告として予告演出W→X→Y3→Z3を実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターンを示す。

【0758】

図139は、実施の形態2における第5の予告演出の具体例を示す説明図である。図139に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（4-1）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、タイミングT1において演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置9の表示画面の第1系統予告領域91において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクターA210が画面右から登場する演出が実行される（4-2）。タイミングT2になる、第2ステップアップ予告における予告演出Wとしてカブト虫のキャラクター220が画面右から飛んでくる（4-3）。その後、キャラクターA210は画面右に去っていく。このように、第1ステップアップ予告における予告演出Aの開始タイミング（T1）と第2ステップアップ予告における予告演出Wの開始タイミング（T2）は異なるタイミングとなっている。

【0759】

タイミングT3になると、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクターB211が画面右から登場する演出が実行されるとともに、第2ステップアップ予告における予告演出Xとしてカブト虫のキャラクター220が木200にとまる演出が実行される（4-4）。

【0760】

タイミングT 4になると、演出表示装置 9 の表示画面の第 2 系統予告領域 9 2 が拡大されて全画面表示となり、第 2 系統予告領域 9 2 における画像（木 2 0 0 の画像、カブト虫のキャラクタ 2 2 0 の画像）も拡大される。なお、図 1 3 5（2-5）では、第 1 ステップアップ予告における予告演出を実行可能な第 1 系統予告領域 9 1 が残っているが、図 1 3 9（4-5）では、第 1 系統予告領域 9 1 が残っていないので、図 1 3 5（2-5）よりも図 1 3 9（4-5）の方が第 2 系統予告領域 9 2 が拡大されている。第 2 系統予告領域 9 2 が全画面表示となると、木 2 0 0 の画像も拡大され、カブト虫のキャラクタ 2 2 0 の画像も拡大される。全画面表示となった第 2 系統予告領域 9 2 において、第 2 ステップアップ予告における予告演出 Y 3 として風が吹いて木 2 0 0 が揺れる演出が実行される（4-5）。

10

【0761】

タイミングT 5になると、全画面表示となった第 2 系統予告領域 9 2 において、第 2 ステップアップ予告における予告演出 Z 3 として拡大されたカモメ 2 5 0 が飛んでくる演出が実行され、さらに左図柄（「7」）が停止される（4-6）。

【0762】

なお、その後、タイミングT 6になると、右図柄（「7」）が停止されリーチが発生する。

【0763】

このように、第 2 ステップアップ予告における予告演出 Y 3、Z 3 が実行されるときに第 2 系統予告領域 9 2 が全画面表示となるので（つまり、第 2 系統予告領域 9 2 は第 1 系統予告領域 9 1 まで拡大されるとともに第 1 系統予告領域 9 1 に優先して表示されるので）、継続している第 2 ステップアップ予告演出に対してより一層遊技者に注目させることができる。

20

【0764】

図 1 4 0 は、実施の形態 2 における第 6 の予告演出の具体例を示す説明図である。図 1 4 0 に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において、左中右の演出図柄が停止した状態から（5-1）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、演出表示装置 9 の表示画面の第 1 系統予告領域 9 1 において、第 1 ステップアップ予告における予告演出 A としてキャラクタ A 2 1 0 が画面右から登場する演出が実行される（5-2）。そして、第 2 ステップアップ予告の開始タイミングになると、第 2 ステップアップ予告における予告演出 X としてカブト虫のキャラクタ 2 2 0 が画面右から飛んでくる演出が実行される（5-3）。また、それと同時に、第 1 予告タイミングにおける可動物予告として、演出表示装置 9 の表示画面の周囲に設けられている可動部材 7 8 が動作する演出（龍の可動部材 7 8 が下に倒れてくる演出）が実行される（5-3）。

30

【0765】

その後、第 1 ステップアップ予告における予告演出 B としてキャラクタ B 2 1 1 が画面右から登場する演出が実行される（5-4）。このとき、カブト虫のキャラクタ 2 2 0 は木の影（葉）に隠れてしまっており、第 2 ステップアップ予告は終了していることになる。

40

【0766】

その後、第 1 ステップアップ予告における予告演出 C に相当する、キャラクタ C 2 1 2 が登場しないので（5-5）、遊技者は予告演出が終了したと認識する。その結果、大当りの可能性が低いと認識し落胆する。しかし、所定時間経過後、第 2 予告タイミングにおける可動物予告として、可動部材 7 8 が動作する演出（龍の可動部材 7 8 が下に倒れてくる演出）が実行される（5-6）。これにより、遊技者は予告演出が継続され大当りの可能性が残っていると認識することによって、大当りに対する期待を再度抱くことになる。

【0767】

図 1 4 1 ~ 図 1 4 2 は、実施の形態 2 における第 7 の予告演出の具体例を示す説明図である。図 1 4 1 に示すように、左中右の図柄表示エリア 9 L、9 C、9 R において、左中

50

右の演出図柄が停止した状態から（６－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり、第１ステップアップ予告の開始タイミングになると演出表示装置９の表示画面の第１系統予告領域９１において、第１ステップアップ予告における予告演出ＡとしてキャラクタＡ２１０が画面右から登場する演出が実行され（６－２）、画面左へ去っていく。

【０７６８】

その後、所定のステップの変化タイミングになると、第１ステップアップ予告における予告演出ＢとしてキャラクタＢ２１１が画面右から登場する演出が実行され（６－３）、左画面へ去っていく。なお、第２ステップアップ予告は実行されていないので、右から飛んてくるカブト虫のキャラクタは登場しない。その後、遊技者が第１ステップアップ予告における予告演出Ｃが実行されない（キャラクタＣ２１２が登場しない）と認識したタイミング以降において（６－４）、他系統液晶予告として、第２系統予告領域９２が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００の画像が拡大するとともに、木２００にとまっているセミのキャラクタ２２１の画像も拡大する演出が実行される（６－５）。または、他系統液晶予告の別の態様として、第２系統予告領域９２が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木２００の画像が拡大するとともに、木２００にとまっているクワガタのキャラクタ２２２の画像も拡大する演出が実行される（６－６）。この（６－５）や（６－６）の演出に相当するのが他系統液晶予告演出である。

【０７６９】

次に、第８の予告演出としてメール予告の具体例を説明する。図１４３は、実施の形態２における第８の予告演出としてメール予告の具体例を示す説明図である。図１４３に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（７－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり（７－２）、メール予告の開始タイミングとなると、メール予告におけるメール受信の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「メールの表示内容２３０」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してメールを開けてね！」という文字が表示される（７－３）。これによって、メールを受信したことを報知し、操作ボタン１２０の操作を促す。遊技者が操作ボタン１２０を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、メールを開封し、メールの中の手紙の表示内容２３２を表示して、大当りの可能性を予告する（７－４）。この例では、手紙の表示内容２３２が「激熱」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（７－４）において、手紙に表示される内容として、大当りの可能性がそれほど高くない「・・・」、大当りの可能性が「・・・」よりも高い「チャンス」、大当りの可能性が高い「激熱」等の複数種類の演出態様を備えていてもよい。この場合、いずれの演出態様を実行するかを決定するには、例えば、大当りか否か、また、はずれの場合においてリーチか否か、またはスーパーリーチか否かによってデータが異なる演出態様設定テーブルを設け、所定の乱数にもとづいてデータから演出態様を選択するようにすればよい。このとき、演出態様設定テーブルのデータは、事前決定においては当たりとすると決定したときは、はずれと決定したときと比べて、「激熱」が選択されやすいように乱数の判定値が振り分けられており、また「・・・」が選択されにくいように乱数の判定値が振り分けられている。

【０７７０】

次に、第９の予告演出としてカード予告の具体例について説明する。図１４４は、実施の形態２における第９の予告演出としてカード予告の具体例を示す説明図である。図１４４に示すように、左中右の図柄表示エリア９Ｌ，９Ｃ，９Ｒにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（８－１）、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が開始され、演出図柄の変動が高速変動になり（８－２）、カード予告の開始タイミングとなると、カード予告におけるカード出現の動作として、演出表示装置９の表示画面の中央付近において、「カードの表示内容２３５」と「操作ボタンの表示内容２３１」と「ボタンを押してカードをめくってね！」という文字が表示される（８－３）。これによって、カード

が出現したことを報知し、操作ボタン120の操作を促す。遊技者が操作ボタン120を操作したときは（あるいは操作しない場合に所定期間経過後に）、カードを回転させ、カードに書いてある表示内容235を表示して、大当りの可能性を予告する（8-4）。この例では、カードの表示内容235が「チャンス」であるので、大当りの可能性が高いことを遊技者は認識する。なお、（8-4）において、カードに表示される内容としては、前述のメール予告と同様の演出態様を備えていてもよい。この場合、メール予告と同様に、カード予告用の演出態様設定テーブルを設け、メール予告と同様の方式で演出態様を選択するようによればよい。

【0771】

以上に説明したように、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、1回の可変表示中に予め定められた順番に従って、予め定められたタイミングで予告演出を1回または複数回変化させることによって大当たりとなる可能性があることを段階的に報知する第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを実行し、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能である構成とされているので、複数のステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。

10

【0772】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを異なるタイミングで開始させるように構成されているので、複数のステップアップ予告演出の各々について予告が開始されるかどうかの期待を抱かせることができる。

20

【0773】

また、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングが、第1ステップアップ予告演出が開始される開始タイミングから当該第1ステップアップ予告演出における予告演出の態様を変化させる変化タイミングまでの期間内であるので、第1ステップアップ予告演出の最初の予告演出（予告演出A）の実行期間内に第2ステップアップ予告演出が開始されるため、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出を同時に実行可能な期間が長くなり、興趣の向上を図ることができる。

【0774】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出として第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能であり、可変表示中における予め定められた同一のタイミングで、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数系統のステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができるとともに、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。

30

【0775】

さらに、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、第2ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Xから予告演出Y2に、または予告演出Y1から予告演出Z2に変化させる制御）を実行したときは、演出表示装置9における予告画像を表示する表示領域（第2系統予告領域92）を拡大するように構成されているので、第2ステップアップ予告演出の継続を遊技者に印象付けることができる。

40

【0776】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、第1ステップアップ予告演出は演出表示装置9における第1系統予告領域91（下部の表示領域）にて実行され、第2ステップアップ予告演出は演出表示装置9における第2系統予告領域92（背景の表示領域）にて実行されるものであって、第2ステップアップ予告演出における予告演出を変化させる制御（例えば予告演出Xから予告演出3に、予告演出Y1、Y2から予告演出Z3に変化させる制御）が実行されるとき、第2系統予告領域92は第1系統予告領域91にまたがって拡大される（第2系統予告領域92が全画面表示される）ので、第2ステップ

50

アップ予告演出の継続をさらに遊技者に強調することができる。

【0777】

また、この実施の形態では、第2系統予告領域92を拡大する制御を実行するタイミングとして複数種類のタイミング（「X→Y2」「Y1→Z2」など）が設けられているので、第2ステップアップ予告演出の態様にバリエーションを持たせることができる。

【0778】

また、この実施の形態では、第2系統予告領域92を拡大する場合と第2系統予告領域92を拡大しない場合とが設けられ、特定遊技状態（大当たり）に制御される場合は、特定遊技状態に制御されない場合よりも高い割合で第2系統予告領域92を拡大するように構成されている。具体的には、図120に示す第2予告設定テーブルにおいて、大当たりのときは、はずれのときよりも第2系統予告領域92を拡大する演出（予告演出Y2、Y3、Z2、Z3）を実行する演出態様に対して数多くの判定値を割り振っている。このような構成によれば、第2系統予告領域92を拡大して第2ステップアップ予告演出に対して遊技者に注目させた場合は、第2ステップアップ予告演出に対する特定遊技状態（大当たり）の信頼度を高めることができ、より一層、遊技者の期待感を煽ることができる。

10

【0779】

さらに、この実施の形態では、遊技者が操作可能な操作手段としての操作ボタン120を備え、演出制御用CPU101、遊技者による操作手段の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知するボタン予告演出（操作予告演出）を実行可能であり、ステップアップ予告演出における変化タイミングと同じタイミングでボタン予告演出を実行するように構成されているので、ボタン予告演出を実行しても、複数系統のステップアップ予告演出の段階を容易に認識させることができる。また、他系統液晶予告演出や可動物予告演出等もステップアップ予告における変化タイミングと同じタイミングで実行するように構成されているので、複数種類の他の予告演出を実行しても、複数系統のステップアップ予告演出の段階を容易に認識させることができる。

20

【0780】

また、この実施の形態では、演出制御用CPU101が、第1ステップアップ予告演出よりも第2ステップアップ予告演出を高い割合で実行するように構成されている。具体的には、図119に示す第1ステップアップ予告を決定するための第1予告設定テーブルと、図120に示す第2ステップアップ予告を決定するための第2予告設定テーブルとを比較すると、第1予告設定テーブルよりも第2予告設定テーブルの方が各演出態様に対して数多くの判定値が割り振られている（逆に第1予告設定テーブルの方が「なし」に対して数多くの判定値が割り振られている。）。このような構成によれば、第2系統予告領域92が拡大される予告演出が実行され得る第2ステップアップ予告演出の出現率を高くすることができ、遊技者に第2系統予告領域92の拡大に対する興味を確実に持たせることができ、また、第2系統予告領域92の拡大によって第2ステップアップ予告演出のバリエーションを増やすことができる。

30

【0781】

また、この実施の形態では、ボタン予告演出として予め複数種類の演出（ボタン予告演出、カード予告演出）が設けられ、演出制御用CPU101は、複数種類のボタン予告演出のうちのいずれかを選択して実行するように構成されているので、ボタン予告演出のバリエーションが増え、遊技の興味が向上する。

40

【0782】

実施の形態3.

上記の実施の形態2では、可変表示中における予め定められた同一のタイミング（例えば、図130に示す例ではタイミングT3、T4、T5）で、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態3では、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的

50

に変化させる制御を実行するように構成したものである。

【0783】

この実施の形態3では、上記の実施の形態2で説明した予告演出設定処理（図117および図118参照）と同様の処理によって、第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出およびその他の予告演出（可動物予告演出、ボタン予告演出、他系統液晶予告演出など）を決定することが可能である。

【0784】

すなわち、図117および図118に示す予告演出設定処理において、演出制御用CPU101は、変動パターンコマンドとして、非リーチはずれの変動パターン（非リーチ変動パターン）に対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS571）。非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS571のY）、図145の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS572）。

【0785】

この実施の形態3では、上記の実施の形態2で用いた第1ステップアップ予告演出の態様とは異なるステップアップ予告演出の態様を用いている。具体的には、図145の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Aのみ実行される演出態様（「A」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行される演出態様（「A→B」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行され、その後に予告演出Cが実行される演出態様（「A→B→C」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出Dが順に実行される演出態様（「A→B→C→D」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B→C→D→E」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出eが順に実行される演出態様（「A→B→C→D→e」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「割振」に示す数字は、各演出態様に割り振られた判定値の数を示している。この実施の形態3における他のテーブル（図146）においても同様である。

【0786】

なお、図145の左上に示す非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、「A→B→C」、「A→B→C→D」、「A→B→C→D→E」、「A→B→C→D→e」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が0である）。これは、リーチが発生しないときは、予告演出C以上の予告演出が出現しないようにするため、すなわち、予告演出C以上の演出が出現するとリーチの発生が確定するようにするためである。

【0787】

演出制御用CPU101は、ステップS572において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0788】

また、演出制御用CPU101は、ステップS572で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図146の左上に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS573）。

【0789】

この実施の形態3では、上記の実施の形態2で用いた第2ステップアップ予告演出の態様とは異なるステップアップ予告演出の態様を用いている。具体的には、図146の左上

に示す非リーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Xのみ実行される演出態様（「X」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行される演出態様（「X→Y」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行され、その後に予告演出Zが実行される演出態様（「X→Y→Z」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行され、その後に予告演出zが実行される演出態様（「X→Y→z」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0790】

演出制御用CPU101は、ステップS573において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X→Y」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

10

【0791】

ステップS571において、演出制御用CPU101は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS571のN）、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS574）。ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS574のY）、演出制御用CPU101は、図145の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS575）。

20

【0792】

図145の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Aのみ実行される演出態様（「A」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行される演出態様（「A→B」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行され、その後に予告演出Cが実行される演出態様（「A→B→C」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出Dが順に実行される演出態様（「A→B→C→D」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B→C→D→E」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出B、予告演出C、予告演出D、予告演出eが順に実行される演出態様（「A→B→C→D→e」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Dが実行される演出態様（「A→B→一旦終了→D」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B→一旦終了→D→E」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出D、予告演出Eが順に実行される演出態様（「A→B→一旦終了→D→E」の発展パターン）と、予告演出Aが実行されてから予告演出Bが実行されるが、予告演出Cが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出D、予告演出eが順に実行される演出態様（「A→B→一旦終了→D→e」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「一旦終了」する演出態様は、予告演出が一旦終了したように見せかけて遊技者を落胆させた後に予告演出を復活させて遊技者を喜ばせるような演出態様を示している。

30

40

【0793】

なお、図145の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、「A→B→C→D」、「A→B→C→D→E」、「A→B→C→D→e」「A→B→一旦終了→D」、「A→B→一旦終了→D→E」、「A→B→一旦終了→D→e」に対して判定値が割り振られていない（判定値の数が0である）。これは、予告演出D以上の演出が出現するとスーパーリーチの発生が確定するようにするためである。

50

【0794】

演出制御用CPU101は、ステップS575において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0795】

また、演出制御用CPU101は、ステップS575で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図146の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS576）。

10

【0796】

図146の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、予告演出「なし」と、予告演出Xのみ実行される演出態様（「X」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行される演出態様（「X→Y」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行され、その後に予告演出Zが実行される演出態様（「X→Y→Z」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行され、その後に予告演出Zが実行される演出態様（「X→Y→Z」の発展パターン）と、予告演出Xが実行されてから予告演出Yが実行されずに一旦終了し、その後に予告演出Zが実行される演出態様（「X→一旦終了→Z」の発展パターン）と、が設定されている。そして、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。なお、「一旦終了」する演出態様は、第1ステップアップ予告演出の場合と同様に、予告演出が一旦終了したように見せかけて遊技者を落胆させた後に予告演出を復活させて遊技者を喜ばせるような演出態様を示している。

20

【0797】

演出制御用CPU101は、ステップS576において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X→Y」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

30

【0798】

ステップS574において、演出制御用CPU101は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS574のN）、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したか否か確認する（ステップS577）。スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には（ステップS577のY）、演出制御用CPU101は、図145の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS578）。

【0799】

図145の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルでは、図145の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

40

【0800】

演出制御用CPU101は、ステップS578において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0801】

また、演出制御用CPU101は、ステップS578で第1ステップアップ予告演出の

50

内容を決定した後、図146の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS579）。

【0802】

図146の左下に示すスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルでは、図146の右上に示すノーマルリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0803】

演出制御用CPU101は、ステップS579において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X→Y」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

10

【0804】

ステップS577において、演出制御用CPU101は、スーパーリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信していないと判定した場合には（ステップS577のN）、大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判断し、図145の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS580）。

【0805】

20

図145の右下に示す大当り用の第1予告設定テーブルでは、図145の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第1予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0806】

演出制御用CPU101は、ステップS580において、第1ステップアップ予告決定用の乱数SR8-1の値を抽出し、抽出した乱数値と第1予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「A」、「A→B」・・・）にもとづいて、第1ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

30

【0807】

また、演出制御用CPU101は、ステップS580で第1ステップアップ予告演出の内容を決定した後、図146の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルを用いて、第2ステップアップ予告演出の内容（有無、演出態様）を決定する（ステップS581）。

【0808】

図146の右下に示す大当り用の第2予告設定テーブルでは、図146の右上および左下に示すノーマルリーチはずれ用およびスーパーリーチはずれ用の第2予告設定テーブルと同じ内容の演出態様が設定され、各演出態様に対して所定数の判定値がそれぞれ割り振られている。

【0809】

40

演出制御用CPU101は、ステップS581において、第2ステップアップ予告決定用の乱数SR8-2の値を抽出し、抽出した乱数値と第2予告設定テーブルに設定されている判定値とを比較する。そして、乱数値と一致する判定値に割り当てられた予告演出（「なし」、「X」、「X→Y」・・・）にもとづいて、第2ステップアップ予告演出の有無と演出態様を決定する。

【0810】

その後、図118に示すステップS582～S587の処理を実行して、可動物予告の有無および演出態様、ボタン予告演出の有無および演出態様、枠予告演出の有無、ミニキャラ予告演出の有無および演出態様、演出羽根役物予告演出の有無、他系統液晶予告演出の有無を決定する。

50

【0811】

そして、演出制御用CPU101は、別々に決定した第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップS588）。

【0812】

具体的には、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出との組合せとして、図147～図150に示す組合せが考えられる。図147～図150は、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告との組合せの可否を示す説明図である。

【0813】

この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回変化（2段階発展）する演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様）が実行されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回変化（2段階発展）する演出態様（「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」の演出態様）が実行されないようにしている。すなわち、第1ステップアップ予告演出における「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様と、第2ステップアップ予告演出における演出態様「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」とが同時に実行されるのを禁止している。なぜなら、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出の演出態様として「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」が実行された場合は、例えば図154の（9-9）や図155の（9-12）に示すように、第2ステップアップ予告演出を表わす背景画像が演出表示装置9の表示画面の全領域に拡大して全画面表示となるようにしているの、このとき、演出表示装置9の表示画面の下部で実行される第1ステップアップ予告演出の予告演出「C」を実行することができない（予告演出Cに対応するキャラクターを表示画面上に登場させることができない）からである。従って、図148に示すように、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様が決定されたときは、第2ステップアップ予告演出の演出態様として「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」の演出態様を決定してはならないことになる。

【0814】

よって、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow e$ 」）が決定され、第2ステップアップ予告演出の演出態様として演出態様「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」が決定された場合は、図148に示すように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能であると判定する（ステップS588のN）。そして、第2ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階下げた「 $X \rightarrow Y$ 」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。なお、第2ステップアップ予告演出の演出態様として「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」または「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」の演出態様が決定された場合に、第1ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階以上下げた演出態様「 $A \rightarrow B$ 」に変更する（書き換える）処理を実行するようにしてもよい。

【0815】

このような構成によれば、演出表示装置9の表示画面で実行される2つのステップアップ予告演出の重複を回避することができ、表示画面上で2つの予告演出が同時に実行されることによる予告表示の煩雑さを回避することができる。

【0816】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、「 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D$ 」、「 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D \rightarrow E$ 」、「 $A \rightarrow B \rightarrow$ 一旦終了 $\rightarrow D \rightarrow e$ 」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Bを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Dを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第2ステップアップ予告演出の予告演出Zまたはzが実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。

このような第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、「 $A \rightarrow B \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow D$ 」、「 $A \rightarrow B \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow D \rightarrow E$ 」、「 $A \rightarrow B \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow D \rightarrow e$ 」の演出態様が決定されたときは、図149および図150に示すように、ステップS588において、第2ステップアップ予告演出の演出態様（「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」、「 $X \rightarrow Y \rightarrow z$ 」）との組合せが可能であると判定し、第2ステップアップ予告演出の演出態様（「なし」「Xのみ」「 $X \rightarrow Y$ 」）との組合せが不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS588のN）、第2ステップアップ予告演出の演出態様を、例えばステップアップを1段階以上上げた「 $X \rightarrow Y \rightarrow Z$ 」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。なお、組合せが不可能であると判定した場合であっても、他の予告演出（可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング）または他系統液晶予告）のいずれかが実行されるか否かを確認し、他の予告演出が実行される場合は、第2ステップアップ予告演出の演出態様を変更する処理を実行しない。ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、他の予告演出（可動物予告演出（第2予告タイミングまたは第3予告タイミング）、ボタン予告（遅いタイミング）または他系統液晶予告）が実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるようにするためである。

【0817】

また、この実施の形態では、第2ステップアップ予告演出の演出態様として、「 $X \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow Z$ 」の演出態様が決定可能である。このような演出態様では、予告演出Xを実行した後にステップアップ予告が一旦終了したように見せかけ、その後、予告演出Zを実行してステップアップ予告が復活したように見せる。ここで、ステップアップ予告が一旦終了したように見せかけた後、第1ステップアップ予告演出の予告演出Bが実行されたことを契機に予告演出Dが実行されてステップアップ予告が復活したように見せるのが効果的である。このような第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを連携させることにより効果的に遊技者の期待感を煽ることができる。従って、第2ステップアップ予告演出の演出態様として、「 $X \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow Z$ 」の演出態様が決定されたときは、図150に示すように、ステップS588において、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「 $A \rightarrow B$ 」との組合せのみが可能であると判定し、その他の演出態様との組合せが不可能であると判定する。なお、図150には示していないが、第2ステップアップ予告演出の演出態様として「 $X \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow Z$ 」の演出態様が決定されたときは、第1ステップアップ予告演出の演出態様として「一旦終了」する演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow \text{一旦終了} \rightarrow D$ 」など）との組合せも不可能であると判定する。組合せが不可能であると判定した場合は（ステップS588のN）、第1ステップアップ予告演出の演出態様を「 $A \rightarrow B$ 」に変更する（書き換える）処理を実行する（ステップS589）。

【0818】

この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が2回以上変化（2段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様が実行されたときは、常にリーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が発生することになっている。従って、図145の左上の非リーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、リーチが発生しないとき（非リーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow e$ 」）が常に決定されない。

【0819】

なお、図145の左上に示す第1予告設定テーブルにおいて、リーチ確定の演出態様（「 $A \rightarrow B \rightarrow C$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow E$ 」「 $A \rightarrow B \rightarrow C \rightarrow D \rightarrow e$ 」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS588において、第1ステップアップ

10

20

30

40

50

プ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（リーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS589において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をリーチ確定でない演出態様（例えば「A→B」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

【0820】

また、この実施の形態では、第1ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）として、予告演出が3回以上変化（3段階以上発展）する演出態様が実行されたとき、すなわち、「A→B→C→D」以上や「A→B→一旦終了→D」以上の演出態様が実行されたときは、常にスーパーリーチが発生することになっている。従って、図145の右上のノーマルリーチはずれ用の第1予告設定テーブルには、「A→B→C→D」や「A→B→一旦終了→D」以上の演出態様に対して判定値が割り振られていない。このため、スーパーリーチが発生しないとき（ノーマルリーチはずれの変動パターンコマンドを受信したとき）は、第1ステップアップ予告演出の演出態様として、リーチ確定の演出態様（「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」「A→B→C→D→e」「A→B→一旦終了→D」「A→B→一旦終了→D→E」「A→B→一旦終了→D→e」）が常に決定されない。

10

【0821】

なお、図145の右上に示す第1予告設定テーブルにおいて、スーパーリーチ確定の演出態様（「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」「A→B→C→D→e」「A→B→一旦終了→D」「A→B→一旦終了→D→E」「A→B→一旦終了→D→e」）に判定値を割り振るように設定した場合は、ステップS588において、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の組合せ不可能である（スーパーリーチ確定の演出態様の実行が不可能である）と判定することになる。この場合、ステップS589において、第1ステップアップ予告演出の演出態様をスーパーリーチ確定でない演出態様（例えば「A→B→C」）に変更する（書き換える）処理が実行される。

20

【0822】

次に、演出制御用CPU101は、ステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）とボタン予告演出との組合せ、およびステップアップ予告演出（第1ステップアップ予告演出、第2ステップアップ予告演出）と他系統液晶予告演出との組合せが可能であるか否か判定する（ステップS590）。そして、組合せが不可能であると判定したときは（ステップS590のY）、他の予告演出の内容を変更（書き換える）処理を実行する（ステップS591）。なお、ステップS590、S591の処理は、上記の実施の形態2で説明したものと同様であるので、詳細な説明を省略する。

30

【0823】

次に、実施の形態3における各種予告演出の実行タイミング（予告タイミング）について説明する。図151は、実施の形態3における各種予告演出の実行タイミングを示すタイミング図である。

【0824】

図151に示すように、第1ステップアップ予告は、ステップ（A）からステップ（B）、ステップ（C）、ステップ（D）、ステップ（E）の順にステップアップする予告（「A→B→C→D→E」）、またはステップ（A）からステップ（B）、ステップ（C）、ステップ（D）、ステップ（e）の順にステップアップする予告（「A→B→C→D→e」）である。ここで、ステップ（A）は予告演出Aが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（B）は予告演出Bが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（C）は予告演出Cが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（D）は予告演出Dが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（E）は予告演出Eが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（e）は予告演出eが実行されている段階（期間）を示している。

40

【0825】

また、図151に示すように、第2ステップアップ予告は、ステップ（X）からステップ（Y）にステップアップし、ステップ（Y）からステップ（Z）にステップアップする

50

予告（「X→Y→Z」）、またはステップ（X）からステップ（Y）にステップアップし、ステップ（Y）からステップ（Z）にステップアップする予告（「X→Y→Z」）である。ここで、ステップ（X）は予告演出Xが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Y）は予告演出Yが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Z）は予告演出Zが実行されている段階（期間）を示し、ステップ（Z）は予告演出Zが実行されている段階（期間）を示している。

【0826】

図151に示す例では、複数の予告演出のうち、ミニキャラ予告演出と枠予告演出（枠フラッシュ）は、演出表示装置9における演出図柄の変動の開始と同時に実行開始可能な予告演出とされている。また、複数の予告演出のうち、第1ステップアップ予告演出、メー

10

【0827】

図151に示すように、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とは、予告演出が変化するタイミング（つまり、切替タイミングあるいは発展タイミング）が異なる。具体的には、第1ステップアップ予告演出が実行されるとともに第2ステップアップ予告演出が実行された場合に、先にステップ（A）がステップ（B）に変化するタイミングとなり、次にステップ（X）がステップ（Y）に変化するタイミングとなり、次にステップ（B）がステップ（C）に変化するタイミングとなり、次にステップ（Y）がステップ（Z）または（z）に変化するタイミングとなり、その後ステップ（C）がステップ（D）に変化するタイミングとなる。

20

【0828】

ここで、複数系統のステップアップ予告における予告演出が「異なるタイミングで変化（発展、ステップアップ）する」とは、遊技者が知覚（認識）できるステップアップの演出開始タイミングが異なることをいう。具体的には、予告演出Aに相当するキャラクタAが画面に登場するタイミングと予告演出Xに相当するカブト虫のキャラクタが画面に登場するタイミングが異なり、予告演出Bに相当するキャラクタBが画面に登場するタイミングと予告演出Yに相当するカブト虫のキャラクタが木にとまるタイミングが異なり、予告演出Cに相当するキャラクタCが画面に登場するタイミングと予告演出Zに相当する木とカブト虫のキャラクタが拡大（全画面表示）するタイミングが異なる。

30

【0829】

この実施の形態では、第1ステップアップ予告におけるステップ（B）がステップ（C）に変化すると、第2ステップアップ予告におけるステップ（Y）はステップ（Z）または（z）に変化しない（「A→B→C」まで発展したときは図148に示すように「X→Y→Z or z」まで発展しない：ステップS588、S589参照）。なお、第1ステップアップ予告においてステップ（C）まで変化（発展）したときは、リーチ（ノーマルリーチ、スーパーリーチ）が確定したことになる。

【0830】

一方、第1ステップアップ予告におけるステップ（B）がステップ（C）に変化しなかった場合は、第2ステップアップ予告におけるステップ（Y）はステップ（Z）または（z）に変化可能である。この場合、ステップ（B）がステップ（C）に変化しなかったことを遊技者が認識可能な時点以後に、ステップ（Y）がステップ（Z）または（z）に変化する。すなわち、ステップ（B）がステップ（C）に変化せずにステップアップ予告が終了したと認識させた時点よりも後に、ステップ（Y）がステップ（Z）または（z）に変化する。

40

【0831】

第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告とが連携することによって、第1ステップアップ予告が終了した後に復活するように見せる場合は、第2ステップアップ予告

50

のステップ（Z）または（z）に変化したことを契機として、第1ステップアップ予告におけるステップ（D）が実行される。このような構成によって、遊技者の期待を効果的に煽ることができる。

【0832】

図151に示すように、第2ステップアップ予告における最終のステップ（Z）または（z）つまり予告演出（Z）または（z）は、左図柄（最初に停止する第1停止図柄）が停止する前に終了する。一方、第1ステップアップ予告におけるステップ（C）つまり予告演出（C）は、左図柄が停止した後も継続され、ステップ（D）やステップS（E）または（e）、つまり予告演出（D）や予告演出（E）または（e）は、左図柄が停止した後も実行可能となっている。このような構成によれば、左図柄の停止後はステップアップ予告演出を減らす（1つにする）ことができ、遊技者に演出図柄の停止図柄（右図柄、中図柄）に注目させることができる。

10

【0833】

また、図151に示すように、第2ステップアップ予告では、ステップ（X）が実行され、ステップ（Y）が実行されると、第2ステップアップ予告の終了を示唆する示唆演出が実行される。なお、示唆演出は、実行されたステップ（Y）の演出の余韻を残す働きがあるため、示唆演出のことを余韻表示ともいう。なお、この実施の形態3における示唆演出は、例えば、図154（9-7）に示すように、木にとまっているカブト虫が木の中（葉の中）に隠れていくような演出である。

20

【0834】

ここで、第2ステップアップ予告において、ステップ（Y）からステップ（Z）に変化する場合は、ステップ（Y）が終了すると直ちにステップ（Z）に変化し、示唆演出は実行されない。一方、第2ステップアップ予告において、ステップ（Y）からステップ（z）に変化する場合は、ステップ（Y）が終了してから所定期間経過後にステップ（z）に変化し、示唆演出は所定期間実行される。

【0835】

以上より、第2ステップアップ予告において、ステップ（Y）まで変化した場合は、ステップ（Y）の終了後に示唆演出を実行してから第2ステップアップ予告を終了するパターンと、ステップ（Y）の終了後に示唆演出を実行することなくステップ（Z）を実行するパターンと、ステップ（Y）の終了後に示唆演出を所定期間実行し、その後にステップ（z）を実行するパターンとがある。このような構成によれば、示唆演出の実行後に次の予告演出（ステップ）が継続するか否かについて興味を持たせることができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

30

【0836】

次に、実施の形態3における各種予告演出の具体例について説明する。

【0837】

まず、第10の予告演出として第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を説明する。図152は、実施の形態3における第10の予告演出の具体例における予告タイミングを示すタイミング図である。図152に示す例は、第1ステップアップ予告として予告演出A→B→一旦終了→D→E、第2ステップアップ予告として予告演出X→Y→Zまたはzを実行し、リーチ（スーパーリーチ）が発生するパターン、または第1ステップアップ予告として予告演出A→B、第2ステップアップ予告として予告演出X→YまたはX→Y→Zを実行し、非リーチとなるパターンを示す。

40

【0838】

図152に示すように、演出図柄の変動が開始されてから第1ステップアップ予告および第2ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をt1とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから第2ステップアップ予告の開始タイミングまでの期間をt2とし、第1ステップアップ予告の開始タイミングから予告演出Aの終了タイミング（つまり予告演出Bの開始タイミング、予告演出Aから予告演出Bの変化タイミング）までの期間

50

を t_3 とし、第1ステップアップ予告の予告演出Bの開始タイミングから第2ステップアップ予告の予告演出Xの終了タイミング（つまり予告演出Yの開始タイミング、予告演出Xから予告演出Yの変化タイミング）までの期間を t_4 とし、第2ステップアップ予告の予告演出Yの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Bの終了タイミング（つまり予告演出Cの開始タイミング、予告演出Bから予告演出Cの変化タイミング）までの期間を t_5 とし、第1ステップアップ予告の予告演出Cの開始タイミング（図152では一旦終了）から第2ステップアップ予告の予告演出Yの終了タイミング（つまり予告演出Zまたは示唆演出の開始タイミング、予告演出Yから予告演出Zまたは示唆演出の変化タイミング）までの期間を t_6 とし、示唆演出の実行期間を t_7 とし、示唆演出の終了タイミング（つまり予告演出zの開始タイミング）から第2ステップアップ予告の予告演出Zまたは予告演出zの終了タイミング（つまり第2ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間を t_8 とし、第2ステップアップ予告の予告演出Zまたは予告演出zの終了タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Cの終了タイミング（つまり予告演出Dの開始タイミング、予告演出Cから予告演出Dの変化タイミング）までの期間を t_9 とし、第1ステップアップ予告の予告演出Dの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Dの終了タイミング（つまり予告演出Eの開始タイミング、予告演出Dから予告演出Eの変化タイミング）までの期間を t_{10} とし、第1ステップアップ予告の予告演出Eの開始タイミングから第1ステップアップ予告の予告演出Eの終了タイミング（つまり第1ステップアップ予告の終了タイミング）までの期間を $T t_{11}$ としている。

【0839】

図153～図155は、実施の形態3における第10の予告演出として第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告が可変表示中の同一期間に同時に実行される具体例を示す説明図である。図153に示すように、左中右の図柄表示エリア9L、9C、9Rにおいて、左中右の演出図柄が停止した状態から（図153（9-1））、開始条件が成立すると、全ての演出図柄の変動が期間 t_1 において開始され、演出図柄の変動が期間に高速変動になると、演出表示装置9の表示画面の下部領域において、第1ステップアップ予告における予告演出AとしてキャラクタA210が画面右から登場する演出が期間 t_2 において実行される（9-2）。そして、第2ステップアップ予告の開始タイミングになると、第2ステップアップ予告における予告演出Xとしてカブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる演出が期間 t_3 において実行される（9-3）。

【0840】

その後、第1ステップアップ予告における予告演出BとしてキャラクタB211が画面右から登場する演出が実行される（9-4）。このとき、第2ステップアップ予告においては予告演出Xから予告演出Yへの変化タイミングに未だ到達していないので（図152参照）、第2ステップアップ予告における予告演出Xであるカブト虫のキャラクタ220が画面右から飛んでくる演出が継続して実行されている（9-4参照）。これが期間 t_4 における演出である。その後、第1ステップアップ予告における予告演出Bが実行されている状態で第2ステップアップ予告の予告演出Xから予告演出Yへの変化タイミングに到達し、キャラクタB211が左方向に進んでいる最中に、第2ステップアップ予告における予告演出Yとしてカブト虫のキャラクタ220が木200にとまる演出が実行される（9-5）。これが期間 t_5 における演出である。その後、キャラクタB211が画面左に消えていき、第1ステップアップ予告の予告演出Bから予告演出Cへの変化タイミングに到達するが、予告演出Cは実行されず、第2ステップアップ予告の予告演出Yとしてカブト虫のキャラクタ220が木200にとまる演出のみが継続して実行される（9-6）。これが期間 t_6 における演出である。

【0841】

その後、第2ステップアップ予告において示唆演出を実行する場合（第2ステップアップ予告において予告演出X→Yまたは予告演出X→Y→Zを実行する場合）は、示唆演出として、カブト虫のキャラクタ220が木200の陰に消えていく演出が実行される（9-7）。これが期間 t_7 における演出である。そして、そのまま第2ステップアップ演出

が終了する場合（第2ステップアップ予告において予告演出X→Yを実行する場合）は、第1および第2ステップアップ予告の予告演出は実行されず、表示画面にはずれ図柄（「146」）が停止表示される（9-8）。一方、第2ステップアップ予告における予告演出Zが実行される場合は、示唆演出（9-7）実行後の所定の変化タイミングに到達すると、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木200が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ220も拡大し、さらにカブト虫のキャラクタ220が動き回る演出が実行される（9-9）。これが期間t8における演出（予告演出Z）に相当する。その後、左図柄（「7」）が停止され、さらにその後、第1ステップアップ予告における予告演出Dに相当する、キャラクタA210、B211、C212が同時に画面左から登場する演出が実行され（9-10）、さらに右図柄（「7」）が停止されリーチが発生した後、第1ステップアップ予告における予告演出Eとして、キャラクタD213が画面左から登場する演出が実行される（9-11）。これが期間t9～t11における演出である。

【0842】

第2ステップアップ予告において予告演出Zを実行する場合は、示唆演出を実行することなく、背景が表示画面の全領域まで拡大することに伴って、木200が拡大するとともにカブト虫のキャラクタ220も拡大する（9-12）。これが期間t7およびt8における演出（予告演出Z）に相当する。その後、リーチとならない非リーチとなる場合には、表示画面にはずれ図柄（「146」）を停止表示する（9-15）。一方、その後、右図柄（「7」）が停止され、さらにその後、第1ステップアップ予告における予告演出Dに相当する、キャラクタA210、キャラクタB211、キャラクタC212が同時に登場する演出が実行される（9-13）。さらに右図柄（「7」）が停止してリーチが発生した後、第1ステップアップ予告における予告演出EとしてキャラクタD213が画面左から登場する演出が実行される（9-14）。これが期間t9～t11における演出である。なお、第1ステップアップ予告の予告演出A→Bが設定されている場合においては、（9-10）、（9-11）、（9-13）、（9-14）で示したような第1ステップアップ予告の予告演出DやEは実行されずにリーチ状態が実行されることとなる。

【0843】

以上のように、この実施の形態3によれば、可変表示中における予め定められた異なるタイミングで、第1ステップアップ予告演出および第2ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させる制御を実行するように構成されているので、複数のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なり、遊技者は複数の予告演出を確認して特定遊技状態の発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。具体的には、遊技者はステップアップ予告演出がステップアップ（変化、発展）していく度に大当りの期待感が高まるので、ステップアップするタイミングが増えるほど遊技者が期待を抱くタイミングが増えることになる。そして、この実施の形態3で説明したように、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告のステップアップのタイミングが異なるように構成されていれば、それだけ数多くのステップアップするタイミングが増えることになり、遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0844】

また、ステップアップ予告が一旦終了した後に復活したように見せる演出を行うように構成されているので、更なる遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0845】

実施の形態4.

上記の実施の形態1～3では、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の演出態様（発展パターン）を別々の予告設定テーブルを用いて別々に決定するように構成されていた。しかし、このような構成に限られるわけではなく、この実施の形態4では、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告の演出態様の組合せを一つの予告設定テーブルを用いて同時に決定するように構成したものである。

【0846】

演出制御用CPU101は、非リーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信

10

20

30

40

50

したと判定した場合には、図156および図157に示す非リーチはずれ用の予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【0847】

図156および図157に示す非リーチはずれ用の予告設定テーブルでは、第1ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第2ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第1ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出C以上の演出態様（「A→B→C」「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）に対して判定値が割り振られていない（すなわち判定値の数が0である）。これは、上述したように、予告演出C以上

10

【0848】

次いで、演出制御用CPU101は、ノーマルリーチはずれの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図158および図159に示すノーマルリーチはずれ用の予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

【0849】

図158および図159に示すノーマルリーチはずれ用の予告設定テーブルでは、第1ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第2ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第1ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出D以上の演出態様（「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）に対して判定値が割り振られていない（すなわち判定値の数が0である）。これは、上述したように、予告演出D以上に発展した場合はスーパーリーチを確定させるようにしているためである。また、第1ステップアップ予告演出の演出態様が「A→B→C」で、第2ステップアップ予告の演出態様が「W→X→Y3」「W→X→Y3→Z3」である組合せに対して判定値が割り振られていない。これは、上述したように、予告演出Y3において第2系統予告領域92が全画面表示されるので、予告演出Y3の実行タイミングにおいて予告演出Cを実行することができないためである。

20

【0850】

次いで、演出制御用CPU101は、スーパーリーチはずれの変動パターンまたは大当りの変動パターンに対応したコマンドを受信したと判定した場合には、図160および図161に示すスーパーリーチはずれ・大当り用の予告設定テーブルを用いて、第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告の組合せの内容（有無、演出態様）を決定する。

30

【0851】

図160および図161に示すスーパーリーチはずれ・大当り用の予告設定テーブルでは、第1ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）と第2ステップアップ予告の演出態様（「なし」を含む）との全ての組合せが設定され、それらの組合せに対して判定値が割り振られている。ここで、第1ステップアップ予告演出の演出態様が予告演出C以上

40

を実行する演出態様（「A→B→C」「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）で、第2ステップアップ予告の演出態様が「W→X→Y3」「W→X→Y3→Z3」である組合せ、および第1ステップアップ予告の演出態様が予告演出D以上を実行する演出態様（「A→B→C→D」「A→B→C→D→E」）で、第2ステップアップ予告の演出態様が「W→X→Y1→Z3」「W→X→Y2→Z3」である組合せに対して判定値が割り振られていない。これは、上述したように、予告演出Y3において第2系統予告領域92が全画面表示されるので、予告演出Y3の実行タイミングにおいて予告演出Cを実行することができず、また、予告演出Z3において第2系統予告領域92が全画面表示されるので、予告演出Z3の実行タイミングにおいて予告演出Dを実行することができないためである。

50

【0852】

なお、ステップアップ予告以外の予告（可動物予告等）は、上記の実施の形態2と同様に決定する。この場合、ステップアップ予告と他の予告との組合せの可否についても図124～図127を参照して判定し、判定結果に応じて予告演出を変更する処理を実行する。

【0853】

以上のような構成によっても、他系統のステップアップ予告が重複・矛盾することなく、最適な組合せの演出態様を決定することができる。さらに、第1ステップアップ予告と第2ステップアップ予告の演出態様の組合せを同時に決定することができるので、処理が簡略化されプログラム容量の削減を図ることができる。

10

【0854】

なお、複数系統のステップアップ予告とその他の予告（可動物予告等）との組合せが設定されたテーブルを用いて、全ての予告を一度に決定するように構成してもよい。

【0855】

実施の形態5.

この実施の形態では、所定の演出の実行中に特定モチーフ（例えば桜柄のような特定の絵柄、模様）が表示されると大当りの期待度が上がるように構成したものである。

【0856】

図162は、実施の形態5における演出図柄変動開始処理を示すフローチャートである。図162に示す演出図柄変動開始処理において、図64に示した演出図柄変動開始処理と異なる構成は、特定モチーフを所定の演出中に実行するか否かを決定し設定する特定モチーフ設定処理（ステップS517A）が設けられている点である。その他の構成については、図64に示した構成と同様であるので、説明を省略する。

20

【0857】

この実施の形態において、特定モチーフは以下の箇所に表示可能であるものとする。

【0858】

（1）背景：

背景画像の一部または全部に特定モチーフを表示可能である（例えば背景の空の色が桜柄になる）。

【0859】

（2）第1ステップアップ予告：

第1ステップアップ予告で登場するキャラクタ（例えば人のキャラクタの服の柄）に特定モチーフを表示可能である。

30

【0860】

（3）メール予告：

メール予告で登場するメールに特定モチーフを表示可能である。

【0861】

（4）カード予告：

カード予告で登場するカードに特定モチーフを表示可能である。

【0862】

（5）第2ステップアップ予告：

第2ステップアップ予告で登場するキャラクタに特定モチーフを表示可能である。

40

【0863】

（6）演出図柄：

変動中やリーチ発生時における演出図柄（左・中・右の演出図柄のうちのいずれか1つ、2つまたは全部）に特定モチーフを表示可能である。

【0864】

（7）リーチ演出：

リーチ演出中におけるキャラクタに特定モチーフを表示可能である。

【0865】

50

なお、上記の表示箇所は一例であって、このような表示箇所に限られず他の表示箇所に特定モチーフを表示するように構成されていてもよい。

【0866】

図163は、実施の形態5における特定モチーフ設定処理を示すフローチャートである。特定モチーフ設定処理において、演出制御用CPU101は、背景に特定モチーフを表示するか否かを決定する(ステップS1001)。図164は、背景に特定モチーフを表示するか否かを決定するために用いる特定モチーフ決定用テーブルを示す説明図である。図164に示す特定モチーフ決定用テーブルでは、「大当たり」のときのテーブルと「はずれ」のときのテーブルに分けられ、それらのテーブルにおいて、「非表示」と「表示」に所定の判定値(1~100の範囲)が割り振られている。演出制御用CPU101は、特定モチーフを背景に表示するか否かを決定するための乱数(背景表示決定用乱数)を抽出し、抽出した乱数値と図164に示すテーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。図164に示すように、大当たりのときは、はずれのときよりも高い割合で背景に特定モチーフを表示すると決定される。

10

【0867】

なお、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、第2ステップアップ予告、演出図柄、リーチ演出で特定モチーフを表示するか否かも、図164に示したテーブルと同様のテーブルを使用する。ただし、判定値の振分を図164に示すテーブルの振分と異ならせてもよい。

20

【0868】

次に、演出制御用CPU101は、第1ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する(ステップS1002)。このときも、ステップS1001の処理と同様に、演出制御用CPU101は、第1ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数(第1ステップアップ表示決定用乱数)を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当たりのときは、はずれのときよりも高い割合で第1ステップアップ予告中に特定モチーフを表示すると決定される。

【0869】

また、演出制御用CPU101は、メール予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する(ステップS1003)。このときも、ステップS1001の処理と同様に、演出制御用CPU101は、メール予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数(メール表示決定用乱数)を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当たりのときは、はずれのときよりも高い割合でメール予告中に特定モチーフを表示すると決定される。

30

【0870】

また、演出制御用CPU101は、カード予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する(ステップS1004)。このときも、ステップS1001の処理と同様に、演出制御用CPU101は、カード予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数(カード表示決定用乱数)を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当たりのときは、はずれのときよりも高い割合でカード予告中に特定モチーフを表示すると決定される。

40

【0871】

また、演出制御用CPU101は、第2ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定する(ステップS1005)。このときも、ステップS1001の処理と同様に、演出制御用CPU101は、第2ステップアップ予告中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数(第2ステップアップ表示決定用乱数)を抽出し、抽出し

50

た乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合で第2ステップアップ予告中に特定モチーフを表示すると決定される。

【0872】

また、演出制御用CPU101は、演出図柄に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップS1006）。このときも、ステップS1001の処理と同様に、演出制御用CPU101は、演出図柄に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（演出図柄表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合で演出図柄に特定モチーフを表示すると決定される。

10

【0873】

さらに、演出制御用CPU101は、リーチ演出中に特定モチーフを表示するか否かを決定する（ステップS1007）。このときも、ステップS1001の処理と同様に、演出制御用CPU101は、リーチ演出中に特定モチーフを表示するか否かを決定するための乱数（リーチ演出表示決定用乱数）を抽出し、抽出した乱数値と特定モチーフ決定用テーブルに設定された判定値を比較して一致するか否かを判定する。そして、判定結果にもとづき、「非表示」または「表示」を決定する。この場合も、大当りのときは、はずれのときよりも高い割合でリーチ演出中に特定モチーフを表示すると決定される。

20

【0874】

なお、上記の実施の形態1の構成の場合、第1ステップアップ予告とメール予告とカード予告は同一変動において同時に実行されないため（図80に示す予告種別選択テーブルを用いて予告種別を決定するため；ステップS571、S572参照）、同一変動において最大で5箇所に特定モチーフが表示される可能性がある。

【0875】

この実施の形態では、同一変動で3箇所以上に特定モチーフが表示されたときは、確変大当りが確定するように構成している。すなわち、演出制御用CPU101は、ステップS1001～S1007で決定された特定モチーフの表示箇所は3箇所以上であるか否かを判定する（ステップS1008）。そして、演出制御用CPU101は、特定モチーフの表示箇所が3箇所以上であると判定した場合は（ステップS1008のY）、今回の変動において確変大当りが決定されているか否かを判定する（ステップS1009）。確変大当りが決定されていると判定したときは（ステップS1009のY）、決定された3箇所以上の表示箇所に特定モチーフを表示させる制御を実行する（ステップS1010）。

30

【0876】

ステップS1008において特定モチーフの表示箇所が3箇所以上でない（2箇所以下である）と判定した場合も（ステップS1008のN）、演出制御用CPU101は、決定された2箇所以下の表示箇所に特定モチーフを表示させる制御を実行する（ステップS1010）。

【0877】

ステップS1009において確変大当りと決定されていないと判定した場合は（ステップS1009のN）、演出制御用CPU101は、決定された3箇所以上の表示箇所を2箇所に変更し、変更後の表示箇所に特定モチーフを表示させる制御を実行する（ステップS1011）。

40

【0878】

ここで、特定モチーフを表示箇所に表示させる制御としては、例えば以下のような制御を実行する。特定モチーフの表示箇所毎に、特定モチーフの表示を示す特定モチーフ表示フラグ用意しておく。演出制御用CPU101は、ステップS1001～S1007で決定された表示箇所またはステップS1011で変更された表示箇所に対応する特定モチーフ表示フラグをセットする。そして、演出制御用CPU101は、特定モチーフの表示箇

50

所の表示タイミングになったときに、特定モチーフ表示フラグがセットされているか否かを確認し、特定モチーフ表示フラグがセットされているときは、背景、キャラクタ等の表示箇所における通常のモチーフを特定モチーフに変更する処理を実行する。

【0879】

以上のような構成によれば、大当りの可能性を示唆する特定モチーフを複数の表示箇所に表示可能に構成されているので、特定モチーフの表示に対して興味を持たせることができ、さらなる遊技の興趣の向上を図ることができる。また、特定モチーフが3箇所以上表示されたときは確変大当りが確定するように構成されているので、特定モチーフの表示箇所の数に対しても遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣がより一層高められる。

10

【0880】

なお、上記の実施の形態1～5を適宜組み合わせ適用することが可能である。特に、上記の実施の形態2，3で説明した第1ステップアップ予告演出を、上記の実施の形態1で説明したメインステップアップと分岐ステップアップとを含む第1ステップアップ予告演出に置き換えるようにすることや、上記の実施の形態1における第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出の変化タイミングを、図102に示すように異ならせるのではなく、上記の実施の形態2における図128に示すように同一タイミングに置き換えるようにしてもよい。

【0881】

また、上記の実施の形態1において、第1ステップアップ予告（メインステップアップ予告、ボタン分岐ステップアップ予告、第1分岐ステップアップ予告、第2分岐ステップアップ予告）および第2ステップアップ予告における各予告演出は、リーチが成立する前に実行される予告演出であったが、リーチが成立した後に実行される予告演出であってもよく、またリーチが成立する前からリーチが成立した後にわたって継続する予告演出（リーチ状態を跨って継続する予告演出）であってもよい。

20

【0882】

また、上記の実施の形態1において、第1ステップアップ予告におけるボタン分岐ステップアップ予告、第1分岐ステップアップ予告および第2分岐ステップアップ予告は、リーチが成立する前にメインステップアップ予告から分岐するように構成されていたが、リーチが成立した後にメインステップアップ予告から分岐するように構成されていてもよい。

30

【0883】

また、上記の実施の形態1では、ボタン分岐ステップアップ予告（予告演出E，Fを備えた分岐ステップアップ予告）は操作ボタン120の操作により分岐し、第1分岐ステップアップ予告（予告演出G，Hを備えたボタン分岐ステップアップ予告）および第2分岐ステップアップ予告（予告演出Iを備えた分岐ステップアップ予告）も操作ボタン120の操作により分岐するように構成されていてもよい。この場合、第1分岐ステップアップ予告は、ボタン分岐ステップアップ予告よりも操作難度（操作ボタン120を押す回数、頻度など）が高くなるように構成することも可能である。また、第2分岐ステップアップ予告は、第1分岐ステップアップ予告よりも操作難度（操作ボタン120を押す回数、頻度など）が高くなるように構成することも可能である。

40

【0884】

また、上記の実施の形態1～5では、ステップアップ予告における予告演出が変化（ステップアップ）・分岐する毎に大当りの信頼度が高くなるように構成されていたが、ステップアップ予告における予告演出が変化・分岐する毎に大当りの信頼度が低くなるように構成されていてもよい。

【0885】

なお、上記の実施の形態2に示したように、第2系統予告領域92が拡大される態様は複数段設けられている（図116参照）。このような構成によれば、第2ステップアップ予告のバリエーションを増やすことができるとともに、より一層、第2ステップアップ予

50

告に対して注目させることができる。

【0886】

なお、上記の実施の形態2では、第2系統予告領域92が拡大されるタイミングは、第2ステップアップ予告における予告演出が変化するタイミングとされていた。この構成によれば、第2系統予告領域92が拡大されたことを遊技者が容易に認識することができる。ただし、そのような構成に限られず、予告演出の途中で第2系統予告領域92が拡大されるようにしてもよい。この構成によれば、いつ第2系統予告領域92が拡大されるかわからず、遊技の興趣を向上させることができる。

【0887】

また、大当りに制御されない場合よりも大当り制御される場合に、第2系統予告領域92が拡大される演出が実行される割合を高くしていたが、所定のリーチ（例えばスーパーリーチ）が発生しない場合よりも所定のリーチが発生する場合に、第2系統予告領域92が拡大される演出が実行される割合を高くしてもよい。また、大当りの信頼度が高いときは第2系統予告領域92が拡大されるタイミングが早くなる（あるいは遅くなる）ようにしてもよい。

【0888】

なお、上記の実施の形態に示した各々の予告は、その予告の中で複数種類の予告態様（予告演出の演出態様）を実行可能であるのが好ましい。例えば、第1ステップアップ予告では、予告演出Aの中に複数種類の異なる予告演出A1、A2、A3・・・（例えばキャラクタAの服の色が異なるなど）を含む。また、可動物予告や演出羽根役物予告では、可動部材78や演出羽根役物79の可動態様として複数種類の異なる可動態様（可動速度や可動範囲、可動回数など）を含む。また、ボタン予告では、メールやカードの記載内容として複数種類の表示内容（例えば、「・・・」「チャンス」「スーパーリーチ」などの文字、複数種類の異なるキャラクタ、表示内容が同一でも表示色が異なる、など）を含む。また、枠ランプ予告では、発光態様として複数種類の発光態様（発光速度、発光色など）を含む。また、ミニキャラ予告では、ミニキャラの異なる出現箇所や異なるミニキャラを含む。また、他系統液晶予告では、液晶画面に表示される予告画像として複数種類の予告画像（例えば、ゼミの画像やクワガタの画像）を含む。このように所定の予告の中に含まれる演出態様のうちのいずれかを選択して実行する。

【0889】

また、上記の実施の形態では、ステップアップ予告においては、非リーチはずれ、ノーマルリーチはずれ、スーパーリーチはずれ、大当りのうち、いずれの変動パターンであるか否かによって予告の実行率や予告態様（予告演出の演出態様）の出現率を変更するようにしていたが、各変動パターン毎に予告設定テーブルを備え、それらのテーブルにおける振分値を異ならせることで、確変パターンの内容に応じて予告の実行率や予告態様の出現率を変更するようにしてもよい。例えば、変動パターンが擬似連や滑りなどの特殊演出を実行する場には、ステップアップ予告の実行率や所定の予告態様の出現率を向上させるようにしてもよい。

【0890】

また、ステップアップ予告以外の予告においては、大当りか否かによって予告の有無や予告態様（予告演出の演出態様）の出現率を変更するようにしているが、ステップアップ予告と同様、振分の異なる複数の予告設定テーブルを備え、事前決定手段の決定結果（はずれか大当りか、大当りの場合は大当りの種類）または変動パターン決定手段によって決定された変動パターンに応じて、振分の異なる複数の予告設定テーブルからいずれかを選択し、選択したテーブルと予告決定用乱数とにもとづいて、実行される予告態様を決定するようにしてもよい。このように構成することによって、事前決定で大当りであるときの大当り種類によって、また、はずれのときにおいてもリーチとなるか否か、リーチ時にスーパーリーチに発展するか否かによって各々の予告の実行率や予告態様の出現率を決定することができる。また、変動パターンが擬似連や滑りなどの特殊演出を実行する場に、予告の実行率や所定の予告態様の出現率を向上させるようにすることもできる。

【0891】

なお、上記の実施の形態では、CPU56が、種別乱数を用いて変動パターンの種別を決定し、決定した変動パターンの種別の中の変動パターンを変動パターン決定用乱数を用いて決定するように構成されていたが、演出制御用CPU101が、予告種別乱数を用いて予告演出の種別を決定し、決定した予告演出の種別の中の予告演出を予告演出決定用乱数を用いて決定するようにしてもよい。例えば、他系統液晶予告と遅いタイミングで実行されるボタン予告とを同時に実行することができない。他系統液晶予告は予告画像（セミヤクワガタが木にとまっている画像；図142（5-5）（5-6）参照）を表示画面の全領域に表示するので、そのような予告画像を表示しているときにボタン予告の演出画像を表示することができないからである。そこで、演出制御用CPU101が、予め設けら

10

【0892】

また、種別乱数を用いて予告演出の種別を決定し、決定した予告演出の種別に応じたテーブルにもとづいて予告演出の態様を決定するように構成すれば、必要に応じて予告演出の種別の出現割合は変化させないまま（予告演出の種別を決定する予告種別テーブルにおける振分値を変更せずに）、予告演出の態様の出現割合を変化させ（予告演出の態様を決定する予告設定テーブルにおける振分値を変更し）、逆に、予告演出の種別の出現割合を変化させるが（予告種別テーブルにおける振分値を変更するが）、予告演出の態様の出現割合を変化させない（予告設定テーブルにおける振分値を変更しない）ような設計変更を容易に実現することができる。その結果、機種の変更などに合わせて予告演出の種別と予告演出の態様の出現割合を変更する場合に、すべてのデータ（テーブルの振分値）の変更を必要とせず、一部のデータ（予告種別テーブルまたは予告設定テーブルの振分値）の変更だけで容易に実現することができる（つまり、予告演出の種別を決定した上で予告演出

20

30

40

【0893】

なお、上記の各実施の形態において、2系統のステップアップ予告と2つの特別図柄との間に関連性を持たせるようにしてもよい。すなわち、2系統のステップアップ予告がそれぞれ別の特別図柄に対応してもよい。例えば、第1ステップアップ予告は第1特別図柄の変動中に出現しやすく、第2ステップアップ予告は第2特別図柄の変動中に出現しやすくなるように構成してもよい。

【0894】

なお、上記の各実施の形態では、可変表示部として2つの特別図柄表示器（第1特別図柄表示器8aおよび第2特別図柄表示器8b）を備えた遊技機を例にしたが、1つの特別図柄表示器が設けられた遊技機にも本発明を適用することができる。

50

【0895】

また、上記の各実施の形態では、演出装置を制御する回路が搭載された基板として、演出制御基板80、音声出力基板70およびランプドライバ基板35が設けられているが、演出装置を制御する回路を1つの基板に搭載してもよい。さらに、演出表示装置9等を制御する回路が搭載された第1の演出制御基板（表示制御基板）と、その他の演出装置（ランプ、LED、スピーカ27など）を制御する回路が搭載された第2の演出制御基板との2つの基板を設けるようにしてもよい。

【0896】

また、上記の実施の形態では、遊技制御用マイクロコンピュータ560は、演出制御用マイクロコンピュータ100に対して直接コマンドを送信していたが、遊技制御用マイクロコンピュータ560が他の基板（例えば、図3に示す音声出力基板70やランプドライバ基板35など、または音声出力基板70に搭載されている回路による機能とランプドライバ基板35に搭載されている回路による機能とを備えた音／ランプ基板）に演出制御コマンドを送信し、他の基板を経由して演出制御基板80における演出制御用マイクロコンピュータ100に送信されるようにしてもよい。その場合、他の基板においてコマンドが単に通過するようにしてもよいし、音声出力基板70、ランプドライバ基板35、音／ランプ基板にマイクロコンピュータ等の制御手段を搭載し、制御手段がコマンドを受信したことに応じて音声制御やランプ制御に関わる制御を実行し、さらに、受信したコマンドを、そのまま、または例えば、簡略化したコマンドに変更して、演出表示装置9を制御する演出制御用マイクロコンピュータ100に送信するようにしてもよい。その場合でも、演出制御用マイクロコンピュータ100は、上記の実施の形態における遊技制御用マイクロコンピュータ560から直接受信した演出制御コマンドに応じて表示制御を行うのと同様に、音声出力基板70、ランプドライバ基板35または音／ランプ基板から受信したコマンドに応じて表示制御を行うことができる。

【0897】

本発明では、以下に示す構成も開示されている。

【0898】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、遊技者による操作手段の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知する操作予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、通常ステップアップ予告演出において第2予告演出まで変化し、第3予告演出に変化せずに予告演出が終了する演出の態様が選択される選択割合よりも、分岐ステップアップ予告演出において第1予告演出の実行後に第2予告演出に変化させずに操作予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することの特徴とする遊技機。このような遊技機では、分岐ステップアップ予告演出と同様に通常ステップアップ予告演出において第1予告演出の次に実行される第2予告演出で終了する場合よりも分岐ステップア

ップ予告演出が実行される場合の方が特定表示結果（大当たり）の可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持って操作手段を操作することになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0899】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段と、遊技者が操作可能な操作手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、遊技者による操作手段の操作に応じて特定表示結果となる可能性があることを報知する操作予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において第1予告演出の実行後に第2予告演出に変化させずに操作予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合よりも、通常ステップアップ予告演出において第2予告演出まで変化し、さらに第3予告演出に変化する演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することを特徴とする遊技機。このような遊技機では、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出において第3予告演出まで実行される場合の方が大当たりの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0900】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第1予告演出から第2予告演出に変化するタイミングまたは第2予告演出から第3予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで別系統の予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、遊技者は同じタイミングで第2予告演出に変化し継続するか別系統の予告演出に分岐するかを同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を

図ることができる。

【0901】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における所定の予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて別系統の予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、遊技者はメインステップアップ予告演出における第2予告演出の実行中に次の第3予告演出への移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける別系統の予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

10

20

【0902】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第1の分岐予告演出に分岐する第1の分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミング以降の第2の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第2の分岐予告演出に分岐する第2の分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、第1の分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合よりも、第2の分岐ステップアップ予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することとを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、分岐タイミングの遅い分岐ステップアップ予告演出の方が大当りの信頼度が高いため、分岐することに対する期待感を長期間維持させることができ、より一層の興趣の向上を図ること

30

40

50

ができる。

【0903】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第1の分岐予告演出に分岐する第1の分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミング以降の第2の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第2の分岐予告演出に分岐する第2の分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第1予告演出から第2予告演出に変化するタイミングまたは第2予告演出から第3予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで第1の分岐予告演出または第2の分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、遊技者は同じタイミングで第2予告演出または第3予告演出に変化し継続するか、第1の分岐予告演出または第2の分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐するか、を同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【0904】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第1の分岐予告演出に分岐する第1の分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミング以降の第2の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第2の分岐予告演出に分岐する第2の分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第1の予告演出また

は第2の予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて第1の分岐予告演出または第2の分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、遊技者はメインステップアップ予告演出における第1予告演出または第2予告演出の実行中に次の第2予告演出または第3予告演出への移行を期待するだけでなく、第1分岐予告演出または第2予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【0905】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第1の分岐予告演出に分岐する第1の分岐ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階である第1の分岐タイミング以降の第2の分岐タイミングで次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の第2の分岐予告演出に分岐する第2の分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第1予告演出から第2予告演出に変化するタイミングまたは第2予告演出から第3予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで第1の分岐予告演出または第2の分岐予告演出のうちのいずれか一方の分岐予告演出に分岐させ、通常ステップアップ予告演出における第1予告演出または第2予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて第1の分岐予告演出または第2の分岐予告演出のうちのいずれか他方の分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションを増やすことができるとともに、遊技者に分岐ステップアップ予告演出に対する興味を持たせることができ、興趣の向上を図ることができる。また、遊技者は同じタイミングで第2予告演出または第3予告演出に変化し継続するか、第1の分岐予告演出または第2の分岐予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出に分岐するか、を同時に期待することができるとともに、メインステップアップ予告演出における第1予告演出または第2予告演出の実行中に次の第2予告演出または第3予告演出への移行を期待するだけでなく、第1の分岐予告演出または第2の予告演出のうちの少なくともいずれか一つの分岐予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【0906】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予

10

20

30

40

50

告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、通常ステップアップ予告演出において第3予告演出まで変化し、第4予告演出に変化せずに予告演出が終了する演出の態様が選択される選択割合よりも、分岐ステップアップ予告演出において第2予告演出の実行後に第3予告演出に変化させずに分岐予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することの特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、メインステップアップ予告演出において第2予告演出の次に実行される第3

10

20

【0907】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、分岐ステップアップ予告演出において第2予告演出の実行後に第3予告演出に変化させずに分岐予告演出が実行される演出の態様が選択される選択割合よりも、通常ステップアップ予告演出において第3予告演出まで変化し、さらに第4予告演出に変化する演出の態様が選択される選択割合の方が高くなるように設定された予告演出決定用データを用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定することの特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、分岐ステップアップ予告演出が実行される場合よりもメインステップアップ予告演出におい

30

40

50

て第4予告演出まで実行される場合の方が大当りの可能性が高いため、遊技者は分岐ステップアップ予告演出に分岐するよりもメインステップアップ予告演出の継続（ステップアップ）に対し大きな期待を持つことになり、長期間に亘って期待感を維持させることができ、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

【0908】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における第1予告演出から第2予告演出に変化するタイミングまたは第2予告演出から第3予告演出に変化するタイミングと同じタイミングで別系統の分岐予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、遊技者は同じタイミングで第2予告演出または第3予告演出に変化し継続するか別系統の分岐予告演出に分岐するかを同時に期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【0909】

各々を識別可能な複数種類の識別情報を可変表示する可変表示部を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段とを備え、予告演出は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも多い段階まで演出の態様を段階的に変化させる予告演出を実行する割合が高いステップアップ予告演出を含み、ステップアップ予告演出は、段階的に変化する第1予告演出、第2予告演出および第3予告演出を含む少なくとも3段階以上の予告演出を実行可能な通常ステップアップ予告演出と、該通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の分岐予告演出に分岐する分岐ステップアップ予告演出と、該分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の分岐予告演出に変化させずに、分岐ステップアップ予告演出に含まれる分岐予告演出とは異なる別系統の特別分岐予告演出に分岐する特別分岐ステップアップ予告演出とを含み、予告演出実行手段は、通常ステップアップ予告演出における所定の予告演出が実行されている途中のタイミングにおいて別系統の予告演出に分岐させることを特徴とする遊技機

。このような遊技機では、予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、遊技者はメインステップアップ予告演出における所定の予告演出の実行中に次の予告演出への移行を期待するだけでなく分岐ステップアップにおける別系統の予告演出への移行（分岐）も期待することができ、より一層の興趣の向上を図ることができる。

【0910】

各々を識別可能な複数種類の識別情報（例えば、第1特別図柄、第2特別図柄、演出図柄）を可変表示する可変表示部（第1特別図柄表示器8a、第2特別図柄表示器8b、演出表示装置9）を備え、可変表示部における識別情報の表示結果があらかじめ定められた特定表示結果（例えば、大当り図柄）となったときに、遊技者にとって有利な特定遊技状態（例えば、大当り遊技状態）に制御する遊技機であって、特定表示結果とするか否かを、識別情報の表示結果が導出表示される以前に決定する事前決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS61の処理を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果にもとづいて、特定表示結果となる可能性があることを報知する予告演出の態様を決定する予告演出決定手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS517の予告演出設定処理を実行する部分）と、予告演出決定手段により決定された予告演出を実行する予告演出実行手段（例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS846～S855の処理を実行する部分）とを備え、予告演出決定手段は、予め定められた順番に従って1段階から複数段階まで段階的に変化させる態様の予告演出（例えば、予告演出A～D）を実行可能で、特定表示結果とする場合は該特定表示結果としない場合よりも高い割合で多い段階まで予告演出を変化させるステップアップ予告演出（例えば、図70～図75に示す第1ステップアップ予告演出、図77に示す第2ステップアップ予告演出）を含み、ステップアップ予告演出は、第1段階の予告演出（例えば予告演出B）、第2段階の予告演出（例えば予告演出C）および第3段階の予告演出（例えば予告演出D）の順に段階的に変化可能な通常ステップアップ予告演出（例えば、図70に示すメインステップアップ。なお、第1段階～第3段階の予告演出は複数段階の予告演出のうち、任意の連続した3つの予告演出であればよく、例えば、第1段階～第3段階の予告演出は図70に示す予告演出A～Cであってもよい）と、該通常ステップアップ予告演出とは異なる別系統のステップアップ予告演出であり、通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（例えば予告演出C）に変化させずに、通常ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出（例えば予告演出G）を実行する第1分岐ステップアップ予告演出（例えば、図72に示すG、H1、H2を備えた第1分岐ステップアップ）と、通常ステップアップ予告演出とも第1分岐ステップアップ予告演出とも異なる別系統のステップアップ予告演出であり、第1分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出（例えば予告演出H1）に変化させずに、第1分岐ステップアップ予告演出に含まれる予告演出とは異なる別系統の予告演出（例えば予告演出I1）を実行する第2分岐ステップアップ予告演出（例えば、図73に示す予告演出I1、I2を備えた第2分岐ステップアップ）とを含み、予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、通常ステップアップ予告演出において第2段階の予告演出（例えば予告演出C）まで変化し、第3段階の予告演出（例えば予告演出D）に変化せずに予告演出が終了する演出の態様（例えば「A→B→C」の演出態様）が選択される選択割合（例えば、図88に示す「ステップC」の場合の信頼度「約1.8933」、図87に示す「ステップC」の場合の大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計「6.64359E-05」）よりも、第1分岐ステップアップ予告演出において第1段階の予告演出（例えば予告演出B）の実行後に第2段階の予告演出（例えば予告演出C）に変化させずに第1分岐ステップアップ予告演出における予告演出（例えば予告演出G）が実行される演出の態様（例えば、「A→B→G→H」の演出態様）が選択される選択割合（例えば、図88に示す「ステップG、H」の場合の信頼度「約2.8516」、図87に示す「ステップG、H」の場合の大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計「0

10

20

30

40

50

「000111303」の方が高くなるように設定された予告演出決定用データ（例えば、図81～図86に示す第1予告設定テーブル）を用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定する（例えば、ステップS574、S575において、演出制御用マイクロコンピュータ100が変動パターンに応じた第1予告設定テーブルを選択し、選択した第1予告設定テーブルを用いて第1ステップアップ予告演出の演出態様を決定する）ことを特徴とする遊技機。このような遊技機では、ステップアップ予告演出が分岐するため、ステップアップ予告演出にバリエーション（多様性）を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。また、分岐ステップアップ予告演出がさらに分岐するため、より一層、ステップアップ予告演出のバリエーションが豊富となり、ステップアップ予告演出の分岐に対して興味を持たせることができ、遊技の興趣の向上を図ることができる。さらに、第1分岐ステップアップ予告演出と同様に通常ステップアップ予告演出において第1段階の予告演出の次に実行される第2段階の予告演出で終了する場合よりも第1分岐ステップアップ予告演出が実行される場合の方が特定表示結果（大当たり）の可能性が高いため、遊技者は分岐したときに大きな期待を持つことになり、一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

10

【0911】

予告演出決定手段は、事前決定手段において特定表示結果とすると決定されたときに、第1分岐ステップアップ予告演出において予告演出（例えば予告演出G）の実行後にさらに次段階の予告演出（例えば予告演出H1）に変化する演出の態様（例えば「A→B→G→H1→H2」の演出態様）が選択される選択割合（例えば、図88に示す「ステップG、H」の場合の信頼度「約2.8516」、図87に示す「ステップG、H」の場合の大当たりのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計「0.000111303」）よりも、第2分岐ステップアップ予告演出における予告演出（例えば予告演出I1）が実行される演出の態様（例えば「A→B→G→I1→I2」の演出態様）が選択される選択割合（例えば、図88に示す「ステップG、I」の場合の信頼度「約5.1464」、図87に示す「ステップG、I」の場合の大当たりのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計「0.000154218」）の方が高くなるように設定された予告演出決定用データ（例えば、図81～図86に示す第1予告設定テーブル）を用いて、ステップアップ予告演出における演出の態様を決定する（例えば、ステップS574、S575において、演出制御用マイクロコンピュータ100が変動パターンに応じた第1予告設定テーブルを選択し、選択した第1予告設定テーブルを用いて第1ステップアップ予告演出の演出態様を決定する）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、第1分岐ステップアップ予告演出において予告演出が次段階の予告演出に変化する場合よりも第2分岐ステップアップ予告演出において予告演出が実行される場合の方が特定表示結果（大当たり）の可能性が高いため、遊技者は第1分岐ステップアップ予告演出がさらに分岐したときに、より一層大きな期待を持つことになり、より一層の遊技の興趣の向上を図ることができる。

20

30

【0912】

第1分岐ステップアップ予告演出または第2分岐ステップアップ予告演出のうちの少なくともいずれか一方は、通常ステップアップ予告演出の後に複数段階の予告演出（例えば予告演出H1、H2や予告演出I1、I2）が実行可能である構成とされていてもよい。そのような構成によれば、第1分岐ステップアップ予告演出または第2分岐ステップアップ予告演出における予告演出が実行された後も次段階の予告演出に変化することによって特定表示結果（大当たり）の可能性が高くなる余地が残されているため、遊技者は次段階の予告演出に変化する期待を持つことになり、通常ステップアップ予告演出の後に遊技の興趣が低下してしまうのを防止することができる。

40

【0913】

ステップアップ予告演出は、通常ステップアップ予告演出、第1分岐ステップアップ予告演出および第2分岐ステップアップ予告演出とは異なる特別ステップアップ予告演出（例えば、第2ステップアップ予告演出）を含み、予告演出実行手段が、ステップアップ予

50

告演出として通常ステップアップ予告演出と特別ステップアップ予告演出とを可変表示中の同一期間に同時に実行可能である（例えば、図102に示す例では、演出図柄の高速変動中および演出図柄の停止期間において第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを実行可能である。実施の形態2、3における第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出についても同様である。）構成とされていてもよい。そのような構成によれば、複数のステップアップ予告演出（通常ステップアップ予告演出、特別ステップアップ予告演出）を同時に実行して興趣の向上を図ることができる。

【0914】

通常ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させるタイミングと特別ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させるタイミングとが異なる（例えば、図151に示すように、予告演出Aから予告演出Bに変化するタイミングと予告演出Xから予告演出Yに変化するタイミングは異なり、予告演出Bから予告演出Cに変化するタイミングと予告演出Yから予告演出Z、zに変化するタイミングも異なる。具体例として、図153および図154に示すように、第1ステップアップ予告演出の予告演出Aと第2ステップアップ予告演出の予告演出Xが開始された後（9-2）（9-3）、第1ステップアップ予告演出において予告演出Aから予告演出Bに変化し（9-4）、次に第2ステップアップ予告演出において予告演出Xから予告演出Yに変化し（9-5）、次に予告演出Yから予告演出Z、zに変化している（9-6）（9-7）（9-9）（9-12）。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数系統のステップアップ予告演出における予告演出の変化タイミングが異なり、遊技者は複数段階の予告演出を確認して特定遊技状態の発生を期待しつつ遊技を行うことができ、更なる興趣の向上を図ることができる。

【0915】

通常ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させるタイミングと特別ステップアップ予告演出における予告演出の態様を段階的に変化させるタイミングとが同一である（例えば、図128に示す例では、演出図柄の高速変動期間に同時に第1ステップアップ予告演出と第2ステップアップ予告演出とを同一のタイミングで実行する。具体例として、図130および図131に示すように、第1ステップアップ予告演出の予告演出Aと第2ステップアップ予告演出の予告演出Wが開始された後（1-2）（1-3）、同一のタイミングT3で、第1ステップアップ予告演出の予告演出Aから予告演出Bに変化するとともに第2ステップアップ予告演出の予告演出Wから予告演出X1に変化し（1-4）、その後、同一のタイミングT4で、第1ステップアップ予告演出の予告演出Bから予告演出Cに変化するとともに第2ステップアップ予告演出の予告演出Xから予告演出Y1に変化し（1-5）、その後、同一のタイミングT5で、第1ステップアップ予告演出の予告演出Cから予告演出Dに変化するとともに第2ステップアップ予告演出の予告演出Y1から予告演出Z1に変化する（1-6）。）ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、複数系統のステップアップ予告演出の段階（ステップ）を遊技者に容易に認識させることができる。

【0916】

事前決定手段によって特定表示結果としない旨の決定がなされたことにもとづいて、識別情報の可変表示状態を所定のリーチ状態とするか否かを決定するリーチ決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS97を実行する部分）と、事前決定手段の決定結果またはリーチ決定手段による決定結果の少なくとも一方に基づいて、識別情報の変動パターン種別を複数種類のいずれかに決定する変動パターン種別決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS102を実行する部分）と、変動パターン種別決定手段により決定された変動パターン種別に含まれる変動パターンの中から識別情報の変動パターンを決定する変動パターン決定手段（例えば、遊技制御用マイクロコンピュータ560におけるステップS105を実行する部分）と、変動パターン決定手段の決定結果に対応して、識別情報の可変表示中に当該識別情報の可変表示を含む演出動作を実行する演出動作実行手段（例えば、演出制御用マイクロコ

10

20

30

40

50

ンピュータ100が遊技制御用マイクロコンピュータ560から送信された変動パターンコマンドにもとづいてステップS518, S845を実行する部分)とを備えていてもよい。そのような構成によれば、プログラム容量の増加を招くことなく、リーチ状態とならない場合においても多様な演出を実行して遊技の興趣を向上させることができる。

【0917】

事前決定手段の決定結果にもとづいて、予告演出の種別を複数種類のいずれかに決定する予告種別決定手段(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100におけるステップS571, S572を実行する部分)を備え、予告演出決定手段が、予告種別決定手段により決定された予告演出の種別に含まれる予告演出の態様のいずれかを決定する(例えば、演出制御用マイクロコンピュータ100がステップS572で決定した予告種別が第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、可動物ステップアップ予告または他系統液晶予告のいずれであるかを確認し(ステップS573, S576, S578, S580, 582)、決定した予告種別の演出態様を決定する(ステップS574, S575, S577, S579, S581, S583))ように構成されていてもよい。そのような構成によれば、予告演出の種別の出現率を容易に最適な出現率に設定することが可能となる。

10

【0918】

なお、さらに、本発明は以下に示す構成も開示されている。

【0919】

ステップアップ予告演出において、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される最終停止の可変表示部以外の可変表示部にて識別情報が導出表示されたことにより特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となる前に予告演出が次段階の予告演出に変化するように構成されていてもよい。

20

【0920】

また、ステップアップ予告演出において、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される最終停止の可変表示部以外の可変表示部にて識別情報が導出表示されたことにより特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となった後に予告演出が次段階の予告演出に変化するように構成されていてもよい。

【0921】

また、ステップアップ予告演出において、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される最終停止の可変表示部以外の可変表示部にて識別情報が導出表示されたことにより特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となる前に、通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに第1ステップアップ予告演出における予告演出を実行し、または第1分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階に変化させずに第2分岐ステップアップ予告演出における予告演出を実行するように構成されていてもよい。

30

【0922】

また、ステップアップ予告演出において、複数の可変表示部のうち識別情報が最後に導出表示される最終停止の可変表示部以外の可変表示部にて識別情報が導出表示されたことにより特定表示結果の組み合わせの一部を構成するリーチ状態となった後に、通常ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階の予告演出に変化させずに第1ステップアップ予告演出における予告演出を実行し、または第1分岐ステップアップ予告演出が実行されている途中の段階で次段階に変化させずに第2分岐ステップアップ予告演出における予告演出を実行するように構成されていてもよい。

40

【0923】

また、第1分岐ステップアップ予告演出(例えば予告演出G, H1, H2を備えた第1分岐ステップアップ予告)は操作手段(例えば操作ボタン120)の操作に応じて実行され、第2分岐ステップアップ予告演出(例えば予告演出I1, I2を備えた第2分岐ステップアップ予告)も操作手段の操作に応じて実行され、第2分岐ステップアップ予告演出は、第1分岐ステップアップ予告演出よりも操作難度(例えば操作ボタン120を押す回

50

数、頻度など）が高くなるように構成されていてもよい。また、第1分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出G, H1, H2を備えた第1分岐ステップアップ予告）は操作手段（例えば操作ボタン120）の操作に応じて実行され、第2分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出I1, I2を備えた第2分岐ステップアップ予告）も操作手段の操作に応じて実行され、第1分岐ステップアップ予告演出は、第2分岐ステップアップ予告演出よりも操作難度（例えば操作ボタン120を押す回数、頻度など）が高くなるように構成されていてもよい。また、第1分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出G, H1, H2を備えた第1分岐ステップアップ予告）および第2分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出I1, I2を備えた第2分岐ステップアップ予告）以外の特定分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出E, Fを備えたボタン分岐ステップアップ予告）も操作手段（例えば操作ボタン120）の操作に応じて実行され、特定分岐ステップアップ予告演出は、第1分岐ステップアップ予告演出または第2分岐ステップアップ予告演出のうち少なくともいずれか一つよりも操作難度（例えば操作ボタン120を押す回数、頻度など）が高くなるように構成されていてもよい。さらに、第1分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出G, H1, H2を備えた第1分岐ステップアップ予告）および第2分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出I1, I2を備えた第2分岐ステップアップ予告）以外の特定分岐ステップアップ予告演出（例えば予告演出E, Fを備えたボタン分岐ステップアップ予告）も操作手段（例えば操作ボタン120）の操作に応じて実行され、第1分岐ステップアップ予告演出または第2分岐ステップアップ予告演出のうち少なくともいずれか一つは、特定分岐ステップアップ予告演出よりも操作難度（例えば操作ボタン120を押す回数、頻度など）が高くなるように構成されていてもよい。

【0924】

さらに、ステップアップ予告演出は、特定表示結果としない場合（はずれの場合）は特定表示結果とする場合（大当たりの場合）よりも高い割合で多い段階まで演出の態様を段階的に変化させるように構成されていてもよい（すなわち、ステップアップ予告における予告演出が変化する毎に大当たりの信頼度が低くなるように構成されていてもよい）。また、ステップアップ予告演出は、特定表示結果としない場合（はずれの場合）は特定表示結果とする場合（大当たりの場合）よりも第1分岐ステップアップ予告演出または第2分岐ステップアップ予告演出が高い割合で実行されるように構成されていてもよい（すなわち、第1分岐ステップアップ予告演出または第2分岐ステップアップ予告演出が実行されると大当たりの信頼度が低くなるように構成されていてもよい）。

【産業上の利用可能性】

【0925】

本発明は、パチンコ遊技機などの遊技機に適用可能であり、特に、遊技機に設けられている演出表示装置等の演出装置（演出用部品）において予告演出を実行する遊技機に好適に適用される。

【符号の説明】

【0926】

- 1 パチンコ遊技機
- 8 a 第1特別図柄表示器
- 8 b 第2特別図柄表示器
- 9 演出表示装置
- 1 3 第1始動入賞口
- 1 4 第2始動入賞口
- 1 5 可変入賞球装置
- 9 a 第1飾り図柄表示器
- 9 b 第2飾り図柄表示器
- 1 8 c 合算保留記憶表示部
- 3 1 遊技制御基板（主基板）
- 5 6 C P U

10

20

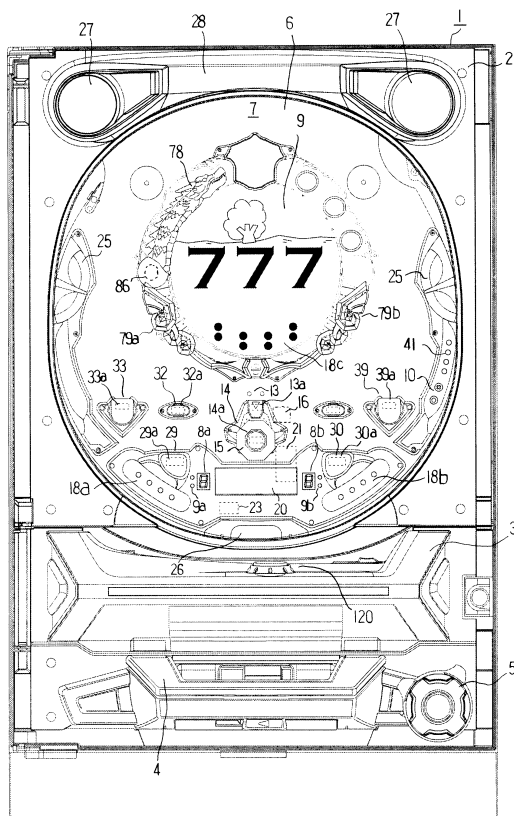
30

40

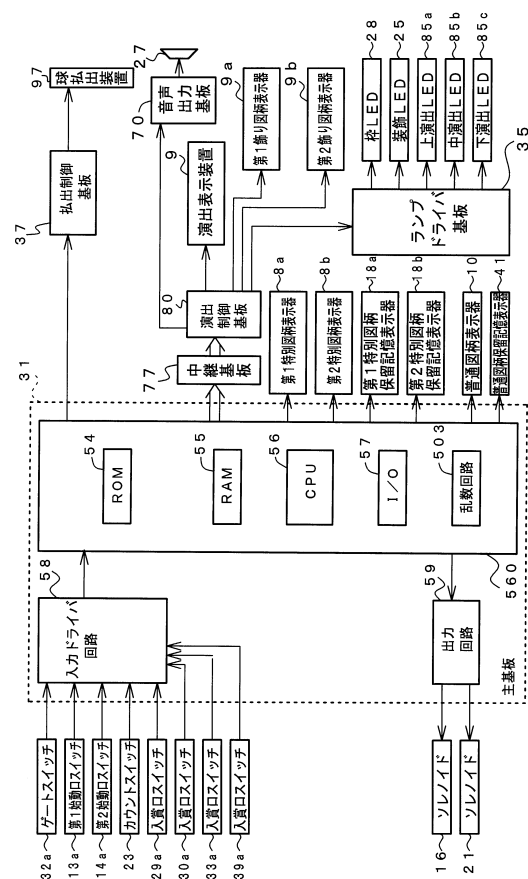
50

- 7 8 可動部材
 7 9 a, 7 9 b 演出羽根役物（可動部材の一種）
 5 6 0 遊技制御用マイクロコンピュータ
 8 0 演出制御基板
 1 0 0 演出制御用マイクロコンピュータ

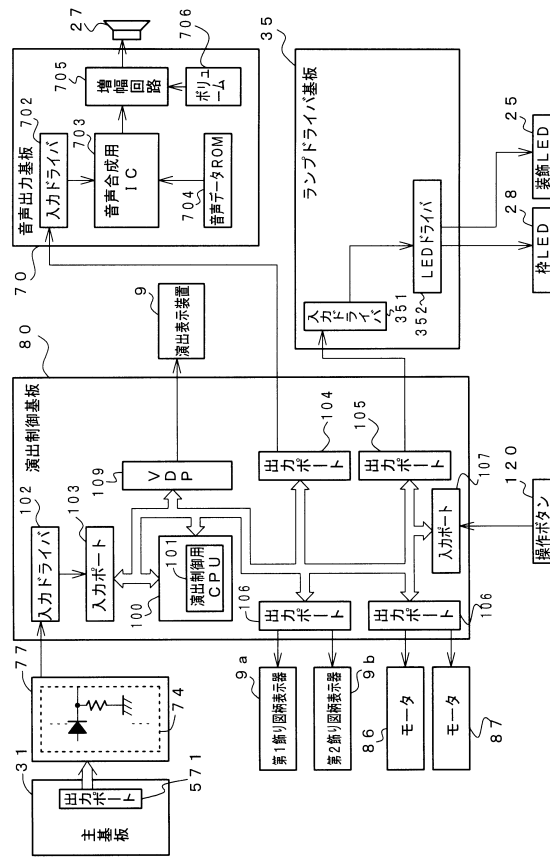
【図 1】



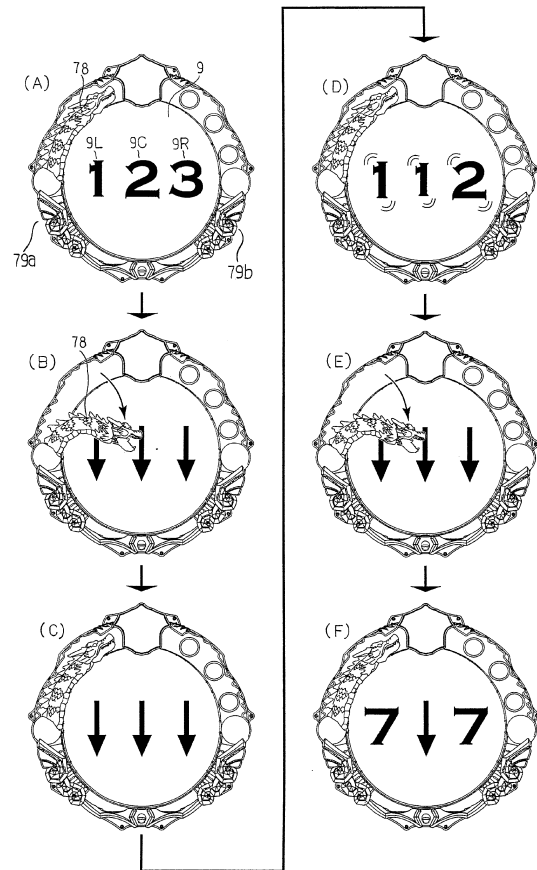
【図 2】



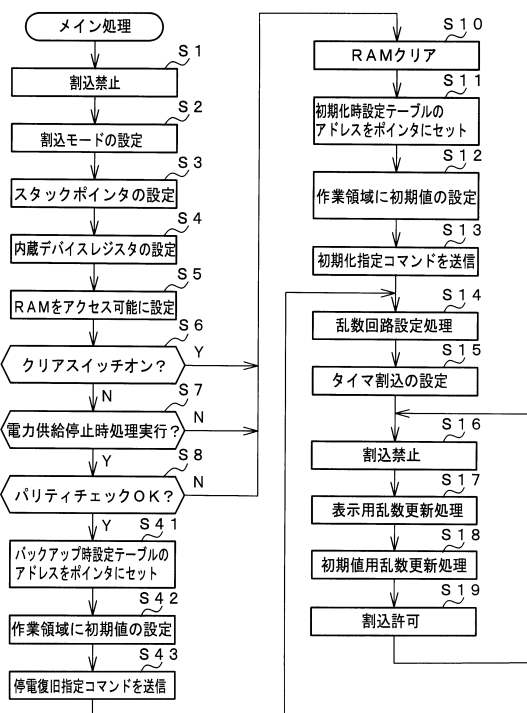
【図 3】



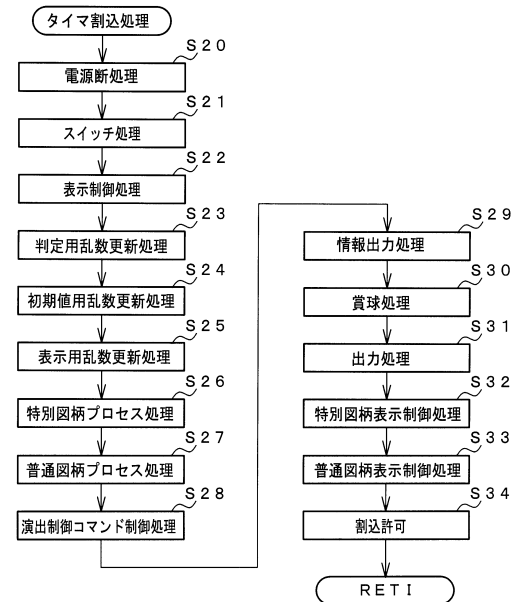
【図 4】



【図 5】



【図 6】



【図 7】

(A)

擬似連チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
GC1	1	1	2
GC2	2	2	3
GC3	3	3	4
GC4	4	4	5
GC5	5	5	6
GC6	6	6	7
GC7	7	7	8
GC8	8	8	1

(B)

発展チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
HC1	1	2	2
HC2	2	3	3
HC3	3	4	4
HC4	4	5	5
HC5	5	6	6
HC6	6	7	7
HC7	7	8	8
HC8	8	1	1

(C)

突確チャンス目	左図柄	中図柄	右図柄
TC1	1	3	5
TC2	3	5	7
TC3	5	7	1
TC4	7	1	3

【図 8】

可変表示態様	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
非リーチ	非リーチPA1-1	なし	非リーチ	5.75	短縮なし(通常状態)
	非リーチPA1-2	なし	非リーチ	3.75	保留3、4個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-3	なし	非リーチ	1.50	保留5～8個短縮用(通常状態)
	非リーチPA1-4	滑り	非リーチ	8.25	
	非リーチPA1-5	擬似連	非リーチ	16.70	擬似連変動1回
	非リーチPA1-6	イントロ	非リーチ	10.20	
	非リーチPA1-7	発展チャンス目終了	非リーチ	9.25	
	非リーチPB1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(確変状態)
	非リーチPB1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(確変状態)
	非リーチPC1-1	なし	非リーチ	3.80	短縮なし(時短状態)
	非リーチPC1-2	なし	非リーチ	0.80	保留2～8個短縮用(時短状態)
リーチ	ノーマルPA2-1	なし	ノーマル	12.75	
	ノーマルPA2-2	滑り	ノーマル	14.75	
	ノーマルPA2-3	なし	ノーマル	25.50	
	ノーマルPA2-4	滑り	ノーマル	27.75	
	スーパPA3-1	なし	α1		
	スーパPA3-2	滑り	α1		
	スーパPA3-3	イントロ	α1		
	スーパPA3-4	擬似連	α1		擬似連変動2回
	スーパPA3-5	擬似連	α1		擬似連変動3回
	スーパPA3-6	なし	α2		
	スーパPA3-7	滑り	α2		
	スーパPA3-8	イントロ	α2		
	スーパPA3-9	擬似連	α2		擬似連変動2回
	スーパPA3-10	擬似連	α2		擬似連変動3回
	スーパPB3-1	なし	β1		
	スーパPB3-2	滑り	β1		
	スーパPB3-3	イントロ	β1		
	スーパPB3-4	擬似連	β1		擬似連変動2回
	スーパPB3-5	擬似連	β1		擬似連変動3回
	スーパPB3-6	発展チャンス目	β1		
	スーパPC3-1	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパPC3-2	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパPC3-3	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパPC3-4	滑り	β1		ルーレットチャンス経由

【図 9】

可変表示結果	変動パターン	特定演出	リーチ演出	特図変動時間(秒)	備考
大当り	ノーマルPA2-5	なし	ノーマル	13.25	
	ノーマルPA2-6	滑り	ノーマル	15.75	
	ノーマルPA2-7	なし	ノーマル	26.00	
	ノーマルPA2-8	滑り	ノーマル	28.25	
	スーパPA4-1	なし	α1		
	スーパPA4-2	滑り	α1		
	スーパPA4-3	イントロ	α1		
	スーパPA4-4	擬似連	α1		擬似連変動2回
	スーパPA4-5	擬似連	α1		擬似連変動3回
	スーパPA4-6	なし	α2		
	スーパPA4-7	滑り	α2		
	スーパPA4-8	イントロ	α2		
	スーパPA4-9	擬似連	α2		擬似連変動2回
	スーパPA4-10	擬似連	α2		擬似連変動3回
	スーパPA5-1	なし	α3		
	スーパPA5-2	滑り	α3		
	スーパPA5-3	イントロ	α3		
	スーパPA5-4	擬似連	α3		擬似連変動2回
	スーパPA5-5	擬似連	α3		擬似連変動3回
	スーパPB4-1	なし	β1		
	スーパPB4-2	滑り	β1		
	スーパPB4-3	イントロ	β1		
	スーパPB4-4	擬似連	β1		擬似連変動2回
	スーパPB4-5	擬似連	β1		擬似連変動3回
	スーパPB5-1	なし	β2		
	スーパPB5-2	滑り	β2		
	スーパPB5-3	イントロ	β2		
	スーパPB5-4	擬似連	β2		擬似連変動2回
	スーパPB5-5	擬似連	β2		擬似連変動3回
	スーパPC4-1	発展チャンス目	β1		
	スーパPC4-2	発展チャンス目	β2		
	スーパPD1-1	なし	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパPD1-2	滑り	β1		ルーレットチャンス経由
	スーパPE1-1	なし	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパPE1-2	滑り	β2		ルーレットチャンス経由
	スーパPF1-1	擬似連	β3		擬似連変動3回
	スーパPF1-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	スーパPF1-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG1-1	なし	非リーチ		
	特殊PG1-2	滑り	非リーチ		
	特殊PG1-3	擬似連	非リーチ		保留0～4個、擬似連変動2回
	特殊PG1-4	擬似連	非リーチ		保留0～4個、擬似連変動3回
	特殊PG1-5	擬似連	非リーチ		保留5～8個、擬似連変動1回
	特殊PG1-6	発展チャンス目終了	非リーチ		
	特殊PG2-1	なし	ノーマル		
	特殊PG2-2	滑り	ノーマル		
	特殊PG3-1	なし	非リーチ		突確チャンス目
	特殊PG3-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PG3-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PH1-3	擬似連	非リーチ		保留0～4個、擬似連変動2回
	特殊PH1-4	擬似連	非リーチ		保留0～4個、擬似連変動3回
	特殊PH1-5	擬似連	非リーチ		保留5～8個、擬似連変動1回
	特殊PH3-1	なし	非リーチ		突確チャンス目
	特殊PH3-2	なし	ノーマル		ルーレットチャンス経由
	特殊PH3-3	滑り	ノーマル		ルーレットチャンス経由

【図 10】

乱数	範囲	用途	加算
ランダム2-1	0～9	大当り種別判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム2-2	1～239	リーチ判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム3	1～241	変動パターン種別判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム4	1～251	変動パターン判定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算
ランダム5	3～13	普通図柄当り判定用	0.002秒毎に1ずつ加算
ランダム6	3～13	ランダム5初期値決定用	0.002秒毎および割り込み処理 余り時間に1ずつ加算

【図 11】

大当り判定値(ランダムR[0～65535]と比較される)	
通常時(非確変時)	確変時
1000～1059、13320～13477(確率:1/300)	1020～1519、13320～15004(確率:1/30)

【図 12】

大当り種別決定テーブル

変動特図指定 バツファ値	大当り種別(大当り種別バツファ値)					
	通常(00)	第1確変(01)	第2確変(02)	第3確変(03)	第4確変(04)	突確(05)
1	1～36	37～51	52～66	67～81	82	83～100
2	1～36	37～58	59～79	80～100		

【図 13】

(A) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
通常、第3確変	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-3
	1~74	75~138	139~241
(B) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
第1確変	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCA3-4
	1~38	39~123	124~241
(C) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
第2確変	スーパーCA3-5	スーパーCA3-6	スーパーCA3-7
	1~26	27~148	149~232
(D) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	合計保留記憶数	変動パターン種別	
		特殊CA5-1	特殊CA5-2
第4確変	0~4	1~241	
	5~8		1~241
(E) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	合計保留記憶数	変動パターン種別	
		特殊CA4-1	特殊CA4-2
突確	0~4	1~200	201~241
	5~8	1~180	181~241
(F) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
通常、第3確変	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	
	1~24	25~241	
(G) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
第1確変	ノーマルCA3-1	スーパーCA3-2	スーパーCB3-1
	1~12	13~70	71~194
			195~241

【図 14】

(A) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	変動パターン種別		
第2確変	スーパーCA3-5	スーパーCA3-8	スーパーCB3-3
	1~20	21~40	41~141
			142~200
			201~241
(B) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	合計保留記憶数	変動パターン種別	
		特殊CB5-1	
第4確変	0~8	1~241	
(C) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	合計保留記憶数	変動パターン種別	
		特殊CB4-1	特殊CB4-2
突確	0~8	1~150	151~241
(D) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	合計保留記憶数	変動パターン種別	
		特殊CC5-1	特殊CC5-2
第4確変	0~4	1~241	
	5~8		1~241
(E) 大当り用変動パターン種別決定テーブル			
大当り種別	合計保留記憶数	変動パターン種別	
		特殊CC4-1	特殊CC4-2
突確	0~4	1~175	176~241
	5~8	1~150	151~241
(F) テーブル選択設定			
遊技状態	大当り種別	選択するテーブル	
通常状態	通常、第3確変	テーブル132A	
	第1確変	テーブル132B	
	第2確変	テーブル132C	
	第4確変	テーブル132D	
	突確	テーブル132E	
確変状態	通常、第3確変	テーブル132F	
	第1確変	テーブル132G	
	第2確変	テーブル132H	
	第4確変	テーブル132I	
	突確	テーブル132J	
時短状態	通常、第3確変	テーブル132A	
	第1確変	テーブル132B	
	第2確変	テーブル132C	
	第4確変	テーブル132K	
	突確	テーブル132M	

【図 15】

(A) リーチ決定テーブル			
合計保留記憶数	リーチ	非リーチ	リーチ
0	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
1	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
2	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
3, 4	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
5~8	リーチHA2-1	リーチHA2-2	リーチHA2-3
(B) リーチ決定テーブル			
合計保留記憶数	リーチ	非リーチ	リーチ
0, 1	リーチHB2-1	リーチHB2-2	リーチHB2-3
2~8	リーチHB2-1	リーチHB2-2	リーチHB2-3
(C) リーチ決定テーブル			
合計保留記憶数	リーチ	非リーチ	リーチ
0, 1	リーチHC1-1	リーチHC1-2	リーチHC1-3
2~8	リーチHC1-1	リーチHC1-2	リーチHC1-3
(D) テーブル選択設定			
遊技状態	リーチ	非リーチ	リーチ
通常状態	テーブル134A	テーブル134B	テーブル134C
確変状態	テーブル134A	テーブル134B	テーブル134C
時短状態	テーブル134A	テーブル134B	テーブル134C

【図 16】

(A) リーチ用変動パターン種別決定テーブル			
リーチ	変動パターン種別		
リーチHA2-1	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
リーチHA2-2	1~128	129~225	226~241
リーチHA2-3	1~170	171~229	230~241
リーチHA2-3	1~182	183~233	234~241
(B) リーチ用変動パターン種別決定テーブル			
リーチ	変動パターン種別		
リーチHB2-1	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCB2-1
	1~81	82~159	160~191
			191~241
(C) リーチ用変動パターン種別決定テーブル			
リーチ	変動パターン種別		
リーチHC2-1	ノーマルCA2-1	スーパーCA2-2	スーパーCA2-3
	1~110	111~207	208~241

【図 17】

(A) 非リーチ用変動パターン種別決定テーブル			
非リーチ	変動パターン種別		
非リーチHA1-1	非リーチCA1-1	非リーチCA1-2	非リーチCA1-3
非リーチHA1-2	1~216	217~241	230~241
非リーチHA1-3	1~229	230~241	231~241
非リーチHA1-4	1~230	231~241	237~241
非リーチHA1-5	1~236	237~241	237~241
(B) 非リーチ用変動パターン種別決定テーブル			
非リーチ	変動パターン種別		
非リーチHB1-1	非リーチCB1-1	非リーチCB1-2	非リーチCB1-3
非リーチHB1-2	1~240	241	241
(C) 非リーチ用変動パターン種別決定テーブル			
非リーチ	変動パターン種別		
非リーチHC1-1	非リーチCC1-1	非リーチCC1-2	非リーチCC1-3
非リーチHC1-2	1~233	234~241	235~241
	1~234	235~241	

【図 18】

当り変動パターン決定テーブル 137A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA3-1	1~12	ノーマルPA2-5
	13~29	ノーマルPA2-6
	30~103	ノーマルPA2-7
	104~251	ノーマルPA2-8
スーパーCA3-2	1~3	スーパーPA4-1
	4~11	スーパーPA4-2
	12~21	スーパーPA4-3
	22~34	スーパーPA4-4
	35~52	スーパーPA4-5
	53~76	スーパーPA4-6
	77~100	スーパーPA4-7
	101~140	スーパーPA4-8
	141~192	スーパーPA4-9
	193~251	スーパーPA4-10
	1~15	スーパーPB4-1
スーパーCA3-3	16~45	スーパーPB4-2
	46~95	スーパーPB4-3
	96~170	スーパーPB4-4
	171~251	スーパーPB4-5
スーパーCA3-4	1~5	スーパーPB4-1
	6~12	スーパーPB4-2
	13~22	スーパーPB4-3
	23~35	スーパーPB4-4
	36~50	スーパーPB4-5
	51~150	スーパーPC4-1
	151~225	スーパーPD1-1
	226~251	スーパーPD1-2
	1~15	スーパーPA5-1
スーパーCA3-5	16~45	スーパーPA5-2
	46~95	スーパーPA5-3
	96~170	スーパーPA5-4
	171~251	スーパーPA5-5
スーパーCA3-6	1~12	スーパーPB5-1
	13~36	スーパーPB5-2
	37~76	スーパーPB5-3
	77~136	スーパーPB5-4
	137~203	スーパーPB5-5
	204~227	スーパーPE1-1
	228~251	スーパーPE1-2
	1~213	スーパーPC4-1
スーパーCA3-7	214~251	スーパーPC4-2
	1~128	スーパーPF1-1
スーパーCA3-8	129~151	スーパーPF1-2
	152~251	スーパーPF1-3

【図 19】

(A) 当り変動パターン決定テーブル 137B

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
スーパーCB3-1	1~53	スーパーPB4-1
	54~79	スーパーPB4-2
	80~99	スーパーPB4-3
	100~199	スーパーPB4-4
スーパーCB3-2	200~251	スーパーPB4-5
	1~125	スーパーPD1-1
スーパーCB3-3	126~251	スーパーPD1-2
	1~53	スーパーPB5-1
	54~79	スーパーPB5-2
	80~99	スーパーPB5-3
	100~199	スーパーPB5-4
スーパーCB3-4	200~251	スーパーPB5-5
	1~126	スーパーPC4-1
スーパーCB3-3	127~251	スーパーPC4-2
	1~125	スーパーPE1-1
	126~251	スーパーPE1-2

(B) 当り変動パターン決定テーブル 137C

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA4-1	1~45	特殊PG1-1
	46~100	特殊PG1-2
	101~135	特殊PG1-6
	136~159	特殊PG2-1
	160~251	特殊PG2-2
特殊CA4-2	1~45	特殊PG1-3
	46~101	特殊PG1-4
	102~251	特殊PG3-1
特殊CA4-3	1~100	特殊PG1-5
特殊CB4-1	101~251	特殊PG3-1
特殊CB4-2	1~251	特殊PG2-1
特殊CB4-2	1~125	特殊PG3-2
	126~251	特殊PG3-3
特殊CC4-1	1~50	特殊PG1-1
	51~100	特殊PG1-2
	101~155	特殊PG1-6
	156~231	特殊PG2-1
	231~251	特殊PG2-2
特殊CC4-2	1~96	特殊PG1-3
	97~151	特殊PG1-4
	152~251	特殊PG3-1
特殊CC4-3	1~96	特殊PG1-5
	97~251	特殊PG3-1

【図 20】

当り変動パターン決定テーブル 137D

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
特殊CA5-1	1~45	特殊PH1-3
	46~101	特殊PH1-4
	102~251	特殊PH3-1
特殊CA5-2	1~100	特殊PH1-5
	101~251	特殊PH3-1
特殊CB5-1	1~251	特殊PH3-2
	126~251	特殊PH3-3
特殊CC5-1	1~96	特殊PH1-3
	97~151	特殊PH1-4
	152~251	特殊PH3-1
	1~96	特殊PH1-5
特殊CC5-2	97~251	特殊PH3-1

【図 22】

ハズレ変動パターン決定テーブル 138B

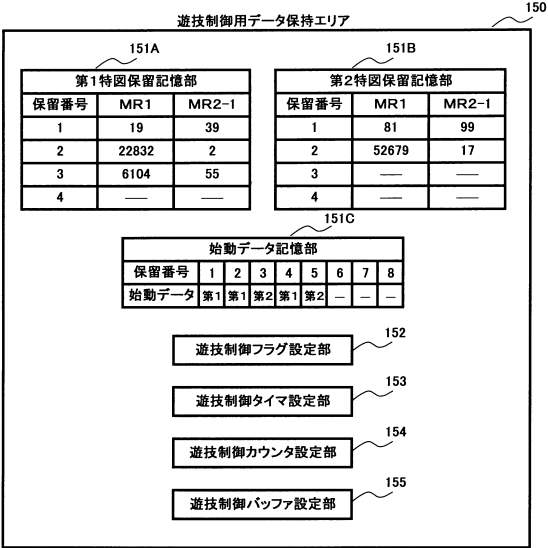
変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
ノーマルCA2-1	1~148	ノーマルPA2-1
	149~222	ノーマルPA2-2
	223~238	ノーマルPA2-3
	239~251	ノーマルPA2-4
スーパーCA2-2	1~66	スーパーPA3-1
	67~120	スーパーPA3-2
	121~161	スーパーPA3-3
	162~193	スーパーPA3-4
	194~203	スーパーPA3-5
	204~219	スーパーPA3-6
	220~232	スーパーPA3-7
	233~242	スーパーPA3-8
	243~250	スーパーPA3-9
	251	スーパーPA3-10
	1~16	ノーマルPA2-1
スーパーCA2-3	17~70	スーパーPB3-1
	71~115	スーパーPB3-2
	116~150	スーパーPB3-3
	151~175	スーパーPB3-4
	176~198	スーパーPB3-5
	199~249	スーパーPB3-6
	250	スーパーPC3-3
	251	スーパーPC3-4
スーパーCB2-1	1~65	スーパーPB3-1
	66~120	スーパーPB3-2
	121~160	スーパーPB3-3
	161~193	スーパーPB3-4
	194~197	スーパーPB3-5
	198~251	スーパーPB3-6
スーパーCB2-2	1~75	スーパーPC3-1
	76~151	スーパーPC3-2
	152~201	スーパーPC3-3
	202~251	スーパーPC3-4

【図 21】

ハズレ変動パターン決定テーブル 138A

変動パターン種別	乱数値MR4	変動パターン
非リーチCA1-1	1~251	非リーチPA1-1
非リーチCA1-2	1~251	非リーチPA1-2
非リーチCA1-3	1~251	非リーチPA1-3
非リーチCA1-4	1~115	非リーチPA1-4
	116~178	非リーチPA1-5
	179~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7
非リーチCB1-1	1~251	非リーチPB1-1
非リーチCB1-2	1~20	非リーチPB1-1
	21~251	非リーチPB1-2
非リーチCB1-3	1~100	非リーチPA1-7
	101~251	非リーチPB1-1
非リーチCC1-1	1~251	非リーチPC1-1
非リーチCC1-2	1~20	非リーチPC1-1
	21~251	非リーチPC1-2
非リーチCC1-3	1~131	非リーチPA1-4
	132~194	非リーチPA1-5
	195~242	非リーチPA1-6
	243~251	非リーチPA1-7

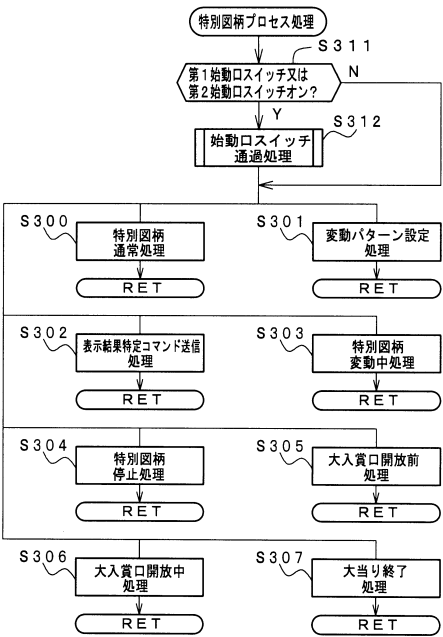
【図 2 3】



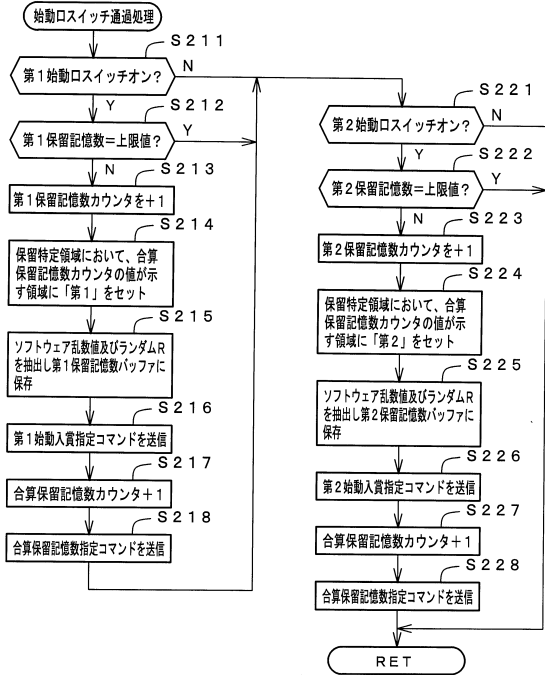
【図 2 4】

MODE	EXT	名称	内容
8 0	X X	変動パターン X X 指定	飾り図柄の変動パターンの指定 (XX=変動パターン番号)
8 C	0 1	表示結果 1 指定 (はずれ指定)	はずれに決定されていることの指定
8 C	0 2	表示結果 2 指定 (通常大当り指定)	通常大当りに決定されていることの指定
8 C	0 3	表示結果 3 指定 (第 1 確変大当り指定)	第 1 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 4	表示結果 4 指定 (第 2 確変大当り指定)	第 2 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 5	表示結果 5 指定 (第 3 確変大当り指定)	第 3 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 6	表示結果 6 指定 (第 4 確変大当り指定)	第 4 確変大当りに決定されていることの指定
8 C	0 7	表示結果 7 指定 (突然確変大当り指定)	突然確変大当りに決定されていることの指定
8 D	0 1	第 1 図柄変動指定	第 1 特別図柄の変動を開始する (第 1 飾り図柄の変動開始指定)
8 D	0 2	第 2 図柄変動指定	第 2 特別図柄の変動を開始する (第 2 飾り図柄の変動開始指定)
8 F	0 0	図柄確定指定	図柄の変動を終了することの指定
9 0	0 0	初期化指定 (電源投入指定)	電源投入時の初期画面を表示することの指定
9 2	0 0	停電復旧指定	停電復旧画面を表示することの指定
9 F	0 0	客待ちデモ指定	客待ちデモンストレーション表示の指定
A 0	0 1	大当り開始 1 指定	通常大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 2	大当り開始 2 指定	確変大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 0	0 3	突確開始指定	突確大当りのファンファーレ画面を表示することの指定
A 1	X X	大入賞口開放中指定	XXで示す回数目の大入賞口開放中指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 2	X X	大入賞口開放後指定	XXで示す回数目の大入賞口開放後指定 (XX=01 (H) ~0F (H))
A 3	0 1	大当り終了 1 指定	大当り終了画面を表示すること及び通常大当りであることの指定
A 3	0 2	大当り終了 2 指定	大当り終了画面を表示すること及び確変大当りであることの指定
A 3	0 3	突確終了指定	突確終了画面を表示することの指定
C 0	0 0	第 1 始動入賞指定	第 1 始動入賞があったことの指定
C 1	0 0	第 2 始動入賞指定	第 2 始動入賞があったことの指定
C 2	X X	合算保留記憶数指定	合算保留記憶数が XX で示す数になったことの指定 (XX=01 (H) ~08 (H))
C 3	0 0	合算保留記憶数減算指定	合算保留記憶数を 1 減算することの指定

【図 2 5】



【図 2 6】



【図 27】

保留記憶特定情報記憶領域（保留特定領域）							
1	2	3	4	5	6	7	8
第1	第1	第2	第1	第2	—	—	—

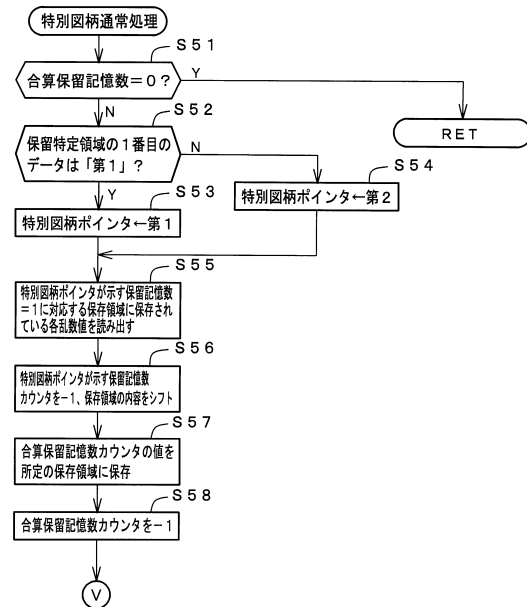
(合算保留記憶数カウンタ=5の場合の例)

(A) 保留特定領域

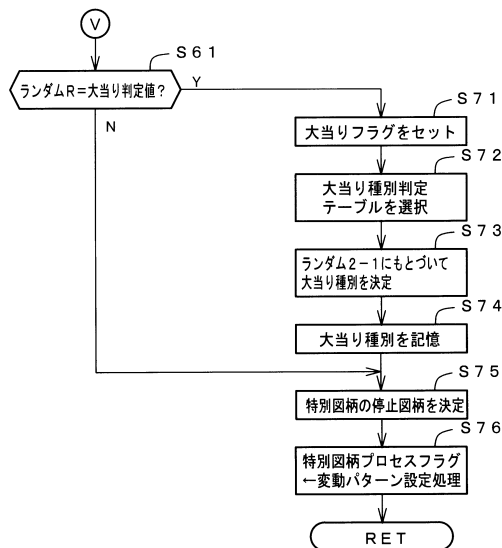
第1保留記憶数 バッファ	第1保留記憶数=1に応じた保存領域	第2保留記憶数 バッファ	第2保留記憶数=1に応じた保存領域
	第1保留記憶数=2に応じた保存領域		第2保留記憶数=2に応じた保存領域
	第1保留記憶数=3に応じた保存領域		第2保留記憶数=3に応じた保存領域
	第1保留記憶数=4に応じた保存領域		第2保留記憶数=4に応じた保存領域

(B) 保存領域

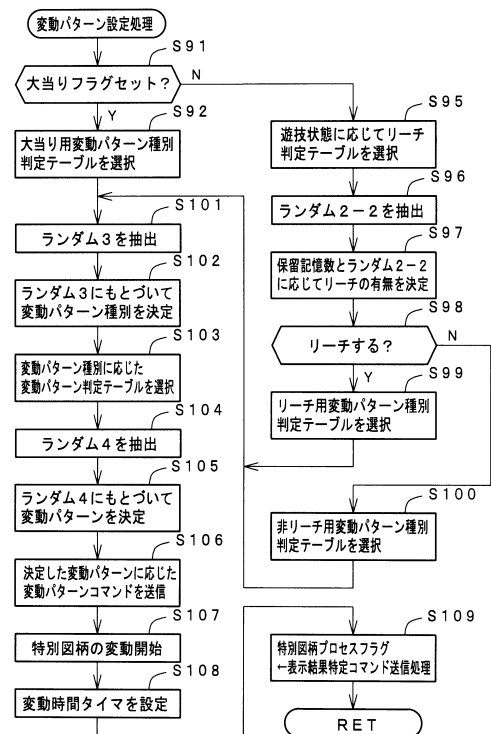
【図 28】



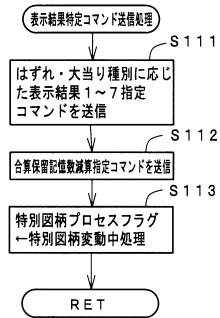
【図 29】



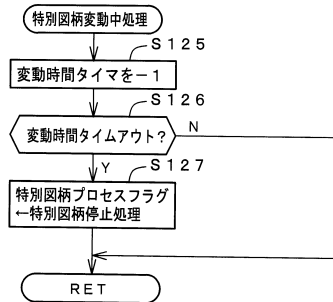
【図 30】



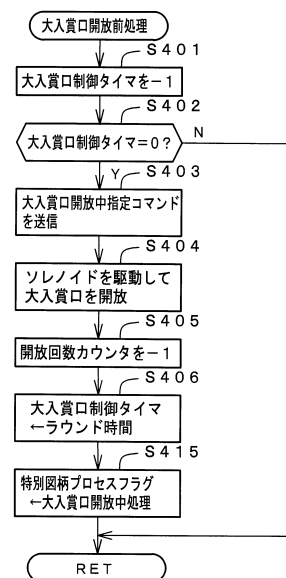
【図 3 1】



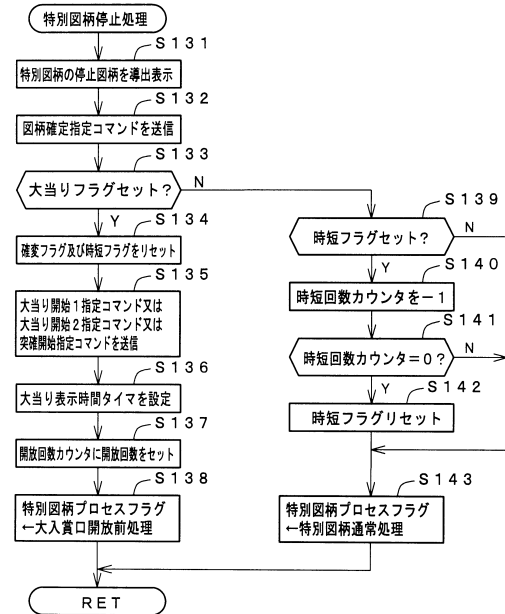
【図 3 2】



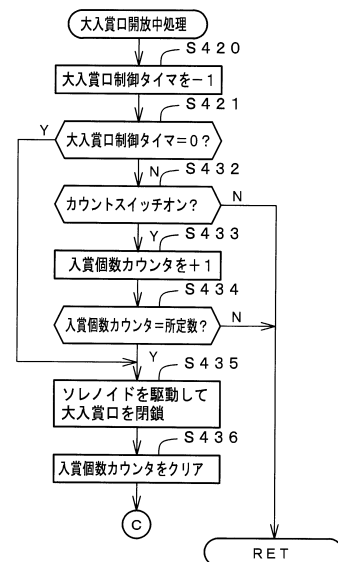
【図 3 4】



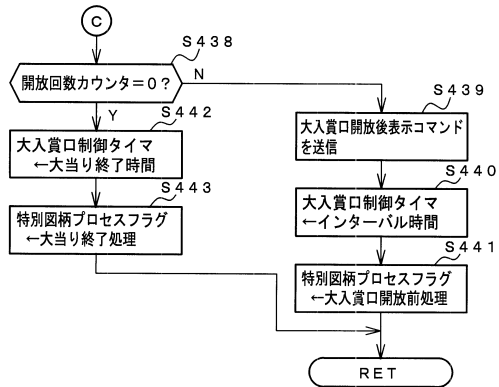
【図 3 3】



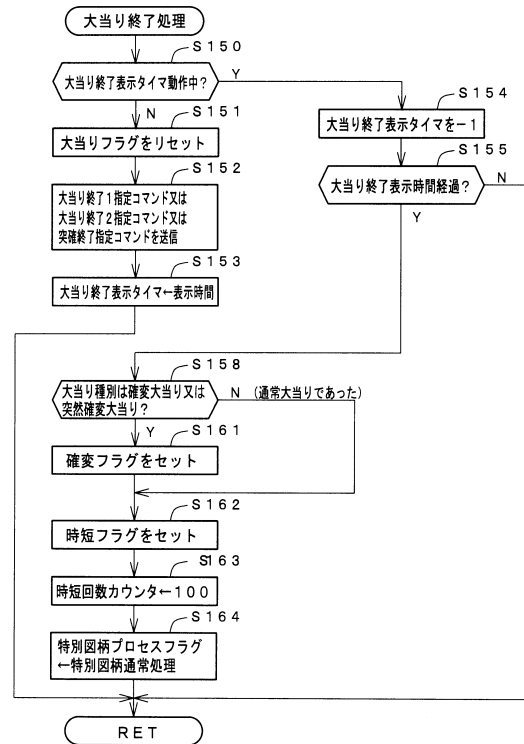
【図 3 5】



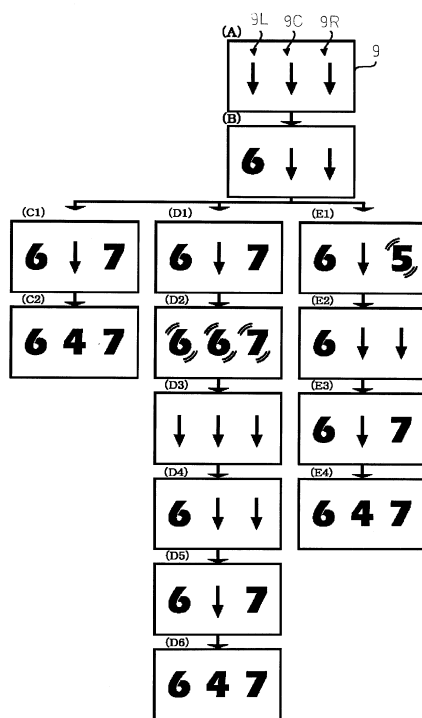
【図 36】



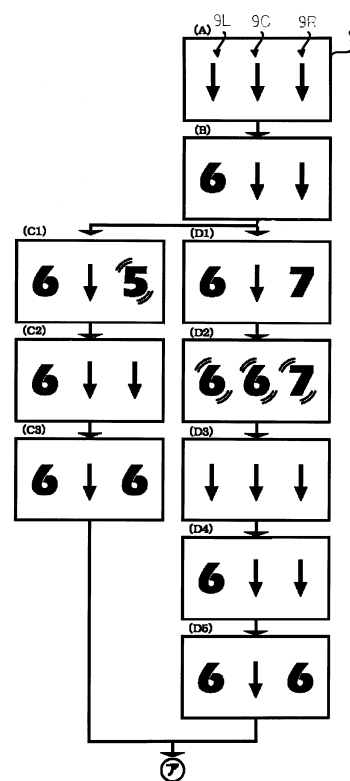
【図 37】



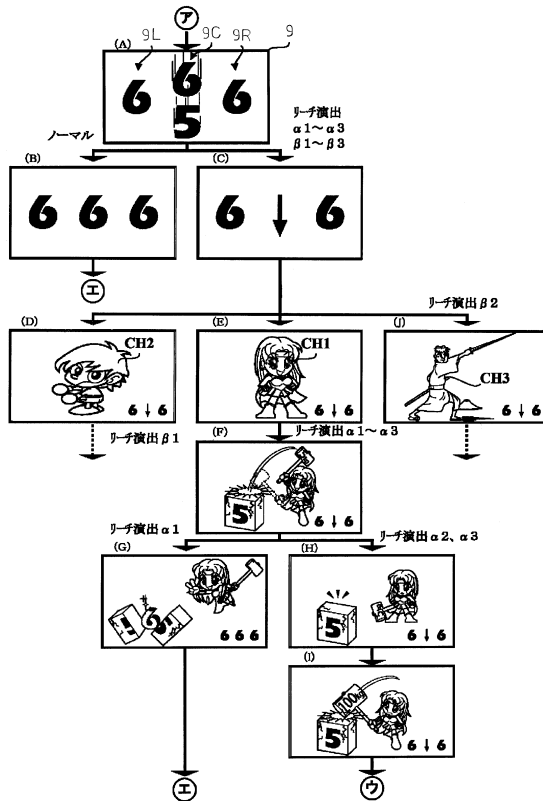
【図 38】



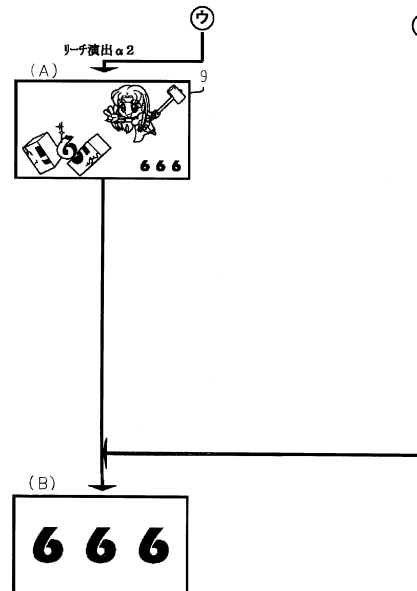
【図 39】



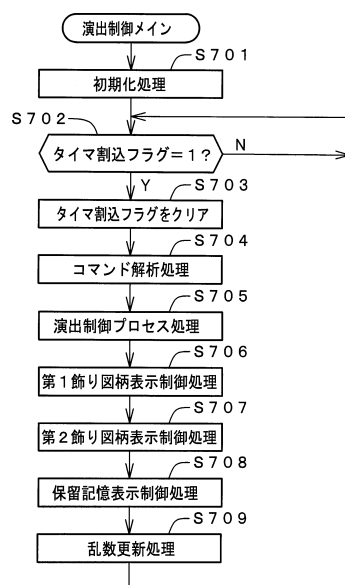
【図 40】



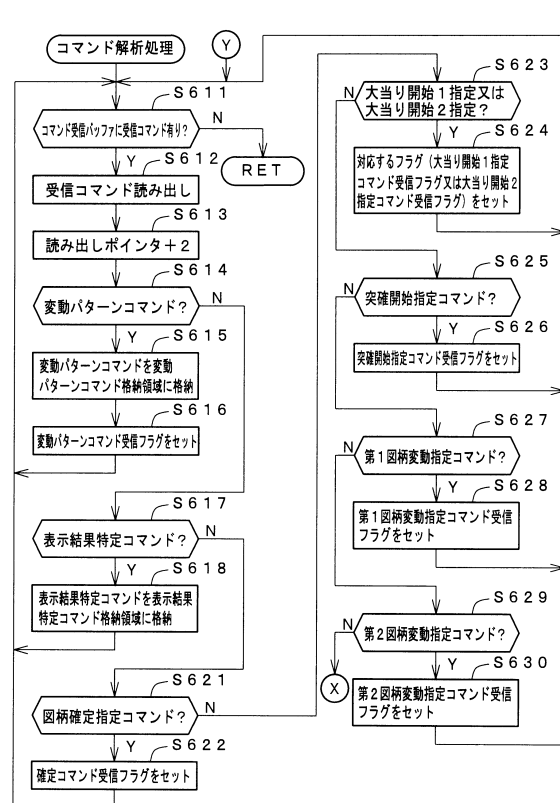
【図 41】



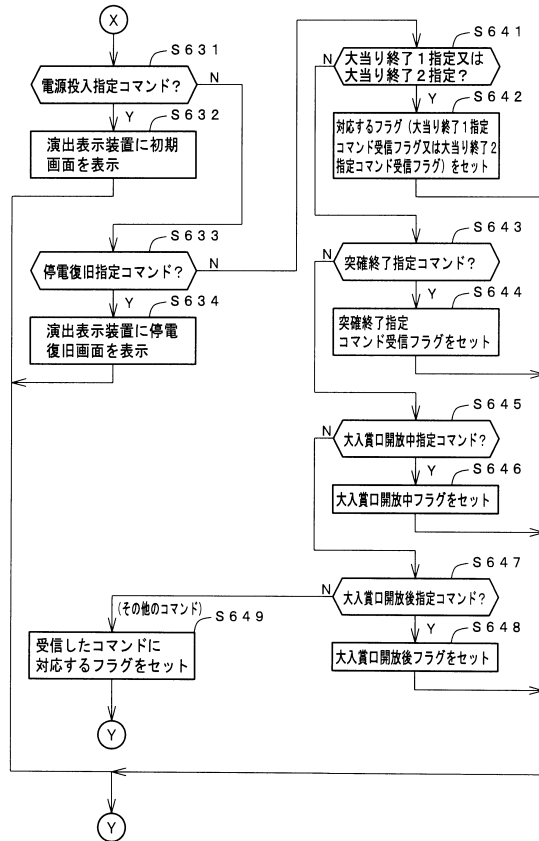
【図 42】



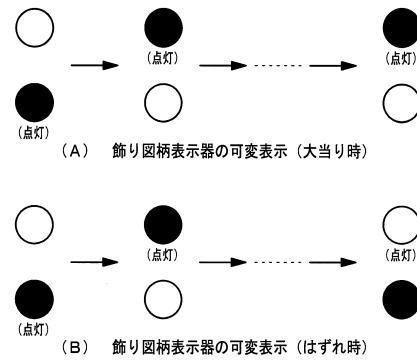
【図 43】



【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】

乱数	範囲	用途
SR1-1	1~80	第1最終停止図柄決定用
SR1-2	1~70	第2最終停止図柄決定用
SR1-3	1~96	第3最終停止図柄決定用
SR2	1~80	昇格演出時仮停止図柄決定用
SR3	1~101	滑り・発展チャンス目時仮停止図柄決定用
SR4-1	1~211	第1擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-2	1~229	第2擬似連時仮停止図柄決定用
SR4-3	1~311	第3擬似連時仮停止図柄決定用
SR5	1~100	昇格演出実行決定用
SR6-1	1~71	第1特定演出パターン決定用
SR6-3	1~60	第3特定演出パターン決定用
SR7	1~191	予告種別選択用
SR8-1	1~500	第1ステップアップ予告演出決定用
SR8-2	1~600	第2ステップアップ予告演出決定用
SR8-3	1~100	可動物ステップアップ予告決定用
SR8-4	1~1009	メール予告決定用
SR8-5	1~1009	カード予告決定用
SR8-6	1~50	終了予告決定用
SR8-7	1~50	演出羽根役物予告決定用
SR8-8	1~50	他系統液晶予告決定用
SR9-1	1~200	第1ミニキャラ予告決定用
SR9-1	1~200	第2ミニキャラ予告決定用
SR9-3	1~200	第3ミニキャラ予告決定用
SR9-4	1~200	第4ミニキャラ予告決定用
SR9-5	1~200	第5ミニキャラ予告決定用
SR9-6	1~200	第6ミニキャラ予告決定用

【図 4 7】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

160A 左最終停止図柄FZ1-1

	1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80	

(B) 最終停止図柄決定テーブル

160B 右最終停止図柄FZ1-2

FZ1-1	1	2	3	4	5	6	7	8
1	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
2	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
3	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
4	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
5	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
6	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
7	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80
8	1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(C) 最終停止図柄決定テーブル

160C 中最終停止図柄FZ1-3

	1	2	3	4	5	6	7	8
LR0	1~12	13~24	25~36	37~48	49~60	61~72	73~84	85~96
LR11	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR12	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR13	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR14	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR15	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR16	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR17	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR18	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR31	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR32	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR33	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR34	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR35	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR36	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR37	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		
LR38	1~16	17~32	33~48	49~64	65~80	81~96		

(D) 最終停止図柄決定テーブル

160D 左右最終停止図柄FZ1-4、FZ1-5、FZ1-6 (発展チャンス目終了)

HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

【図 48】

左右出目判定テーブル

左右出目タイプDC1-1		FZ1-2							
1	2	3	4	5	6	7	8		
1	LR11	LR31	LR0	LR35	LR0	LR34	LR18		
2	LR11	LR12	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0		
3	LR31	LR12	LR13	LR32	LR0	LR36	LR0		
4	LR0	LR0	LR13	LR14	LR0	LR0	LR0		
5	LR37	LR0	LR32	LR14	LR15	LR33	LR0		
6	LR0	LR0	LR0	LR0	LR15	LR16	LR0		
7	LR34	LR0	LR38	LR0	LR33	LR16	LR17		
8	LR18	LR0	LR0	LR0	LR0	LR0	LR17		

【図 49】

最終停止図柄とならない非リーチ組合せ

左図柄	中図柄	右図柄
1	1	8
1	8	8
1	3	7
1	5	3
1	5	7
1	7	3
1	7	5
2	2	1
2	1	1
3	3	2
3	2	2
3	1	5
3	1	7
3	5	1
3	7	1
3	7	5
4	4	3
4	3	3
5	5	4
5	4	4
5	1	3
5	1	7
5	3	1
5	3	7
5	7	3
6	6	5
6	5	5
7	7	6
7	6	6
7	1	5
7	3	1
7	3	5
7	5	1
7	5	3
8	8	7
8	7	7

【図 50】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

1	2	3	4	5	6	7	8
1~10	11~20	21~30	31~40	41~50	51~60	61~70	71~80

(B) 最終停止図柄決定テーブル

変動パターン	-2	-1	+1	+2
ノーマル PA2-1、PA2-2、 特殊 PG2-1、PG2-2		1~48	49~96	
ノーマル PA2-3、PA2-4	1~32	33~64	65~96	
スーパー PA3-1~PA3-5、 PB3-1~PB3-6、 PC3-1~PC3-4		1~96		
スーパー PA3-6~PA3-10			1~64	65~96

【図 52】

(A) 特定演出パターン決定テーブル

変動パターン	滑りTP1-1	滑りTP1-2	滑りTP1-3	滑りTP1-4
非リーチPA1-4、 特殊PG1-2	1~71			
ノーマル PA2-2、PA2-4、 PA2-6、PA2-8、 スーパー PA3-2、PA3-7、 PA4-2、PA4-7、 PA5-2、PB3-2、 PB4-2、PB5-2、 特殊PG2-2	1~53	54~61	62	63~71
スーパー PC3-2、PC3-4、 PD1-2、PE1-2、 PF1-3、 特殊 PG3-3、PH3-3	1~40		41~64	65~71

(B) 特定演出パターン決定テーブル

変動パターン	前回演出 バッファ値	特定演出パターン (前回演出バッファ更新設定値) イントロTP3-1(1) イントロTP3-2(2) イントロTP3-3(3)
非リーチPA1-6	1 2 3	1~50 1~90 1~70
スーパー PA3-3、PA3-8、 PB3-3		1~70 71~90 91~100
スーパー PA4-3、PA4-8、 PA5-3、PA4-3、 PB5-3		1~10 11~30 31~100

【図 51】

(A) 最終停止図柄決定テーブル

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20		21~40		41~60		61~80	

(B) 最終停止図柄決定テーブル

1	2	3	4	5	6	7	8
1~20		21~40		41~60		61~80	

(C) 最終停止図柄決定テーブル

TC1	TC2	TC3	TC4
1~30	31~55	56~70	71~80

(D) 最終停止図柄決定テーブル

TC1	TC2	TC3	TC4
1~10	11~25	26~50	51~80

【図 5 3】

(A) 変動中昇格演出実行決定テーブル

大当たり種別	変動中昇格演出	
	あり	なし
通常、第3確変	1~99	100
第1確変	1~70	71~100
第2確変、第4確変		1~100

(B) 大当たり中昇格演出実行決定テーブル

大当たり種別	大当たり中昇格演出		
	昇格成功	昇格失敗	なし
通常		1~100	
第1確変、第2確変、第4確変			1~100
第3確変	1~50	51~100	

【図 5 4】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

		右仮停止図柄KZ1-1							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右 最 終 停 止 図 柄	1			1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101
	2	1~17			18~34	35~51	52~68	69~85	86~101
	3	1~17	18~34			35~51	52~68	69~85	86~101
	4	1~17	18~34	35~51			52~68	69~85	86~101
	5	1~17	18~34	35~51	52~68			69~85	86~101
	6	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85			86~101
	7	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		
	8	1~17	18~34	35~51	52~68	69~85	86~101		

(B) 仮停止図柄決定テーブル

		左仮停止図柄KZ1-2							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左 最 終 停 止 図 柄	1				1~27	28~48	49~75		76~101
	2				1~34		35~68		69~101
	3	1~17	18~40			41~57	58~79		81~101
	4		1~34				35~68		69~101
	5	1~21	21~48		49~75				76~101
	6		1~34		35~68				69~101
	7	1~10	11~23	24~64	65~77	78~87	88~101		
	8		1~34		35~68		69~101		

(C) 仮停止図柄決定テーブル

		右仮停止図柄KZ1-3							
		1	2	3	4	5	6	7	8
右 最 終 停 止 図 柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(D) 仮停止図柄決定テーブル

		左仮停止図柄KZ1-4							
		1	2	3	4	5	6	7	8
左 最 終 停 止 図 柄	1					1~101			
	2						1~101		
	3							1~101	
	4								1~101
	5	1~101							
	6		1~101						
	7			1~101					
	8				1~101				

(E) テーブル選択設定

特定演出パターン	選択するテーブル
滑りTP1-1	テーブル166A
滑りTP1-2	テーブル166B
滑りTP1-3	テーブル166C
滑りTP1-4	テーブル166D

【図 5 5】

(A) 仮停止図柄決定テーブル

		左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(疑似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
非リーチPA1-5	1	1~211							
	2		1~211						
	3			1~211					
	4				1~211				
	5					1~211			
	6						1~211		
	7							1~211	
	8								1~211

(B) 仮停止図柄決定テーブル

		左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(疑似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
スーパー	1	1~157	158~183	184~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	2		1~181		182~191		192~201		202~211
	3	1~10	11~16	17~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	4		1~10		11~191		192~201		202~211
	5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~189	190~199	200~205	206~211
	6		1~10		11~20		21~201		202~211
	7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~205	206~211
	8		1~10		11~20		21~30		31~211

(C) 仮停止図柄決定テーブル

		左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(疑似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
特殊 PG1-3、PG1-4、 PH1-3、PH1-4	1	1~107	108~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	2		1~181		182~191		192~201		202~211
	3	1~10	11~66	67~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	4		1~60		61~181		182~201		202~211
	5	1~10	11~66	67~76	77~82	83~189	190~199	200~205	206~211
	6		1~60		61~70		71~201		202~211
	7	1~10	11~66	67~76	77~82	83~82	83~98	99~205	206~211
	8		1~60		61~70		71~80		81~211

(D) 仮停止図柄決定テーブル

		左中右仮停止図柄KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3(疑似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
特殊 PG1-5、PH1-5	1	1~57	58~163	164~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	2		1~181		182~191		192~201		202~211
	3	1~10	11~116	117~173	174~179	180~189	190~199	200~205	206~211
	4		1~110		111~191		192~201		202~211
	5	1~10	11~116	117~126	127~132	133~189	190~199	200~205	206~211
	6		1~110		111~120		121~201		202~211
	7	1~10	11~116	117~126	127~132	133~142	143~148	149~205	206~211
	8		1~110		111~120		121~130		131~211

(E) 仮停止図柄決定テーブル

		左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(疑似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3	GC1	1~175	176~181	182~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
	GC2		1~196		200~209		210~219		220~229
	GC3	1~10	11~16	17~191	192~197	198~207	208~213	214~223	224~229
	GC4		1~10		11~209		210~219		220~229
	GC5	1~10	11~16	17~26	27~32	33~207	208~213	214~223	224~229
	GC6		1~10		11~20		21~219		220~229
	GC7	1~10	11~16	17~26	27~32	33~42	43~48	49~223	224~229
	GC8		1~10		11~20		21~30		31~211

(F) 仮停止図柄決定テーブル

		左中右仮停止図柄KZ3-1、KZ3-2、KZ3-3(疑似連チャン目)							
		GC1	GC2	GC3	GC4	GC5	GC6	GC7	GC8
KZ2-1、KZ2-2、KZ2-3	GC1	1~299	300~239	240~253	254~263	264~277	278~287	288~301	302~311
	GC2		1~266		270~283		284~297		298~311
	GC3	1~14	15~24	25~34	35~253	264~277	278~287	288~301	302~311
	GC4		1~14		15~283		284~297		298~311
	GC5	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~287	288~301	302~311
	GC6		1~14		15~28		28~287		288~311
	GC7	1~14	15~24	25~34	35~48	49~58	59~72	73~82	83~311
	GC8		1~14		15~28		28~42		43~311

【図 5 6】

変動パターン	疑似連変動での停止図柄
非リーチ PA1-5、 特殊 PG1-5、PH1-5	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2
	2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄
	最終停止図柄
	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ3-1 KZ3-3 KZ3-2
スーパー PA3-4、PA3-9、 PA4-4、PA4-9、 PA5-4、PB3-4、 PB4-4、PB5-4、 特殊 PG1-3、PH1-3	2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ2-1 KZ2-3 KZ2-2
	3回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄
	最終停止図柄
	1回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ4-1 KZ4-3 KZ4-2
スーパー PA3-5、PA3-10、 PA4-5、PA4-10、 PA5-5、PB3-5、 PB4-5、PB5-5、 PF1-1 特殊 PG1-4、PH1-4	2回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄 KZ3-1 KZ3-3 KZ3-2
	3回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄
	4回目の変動 左図柄 中図柄 右図柄
	最終停止図柄

【図 5 7】

仮停止図柄決定テーブル 168

左最終 停止図柄	HC1	HC2	HC3	HC4	HC5	HC6	HC7	HC8
1	1~101							
2		1~101						
3			1~101					
4				1~101				
5					1~101			
6						1~101		
7							1~101	
8								1~101

【図 5 8】

仮停止図柄決定テーブル 169

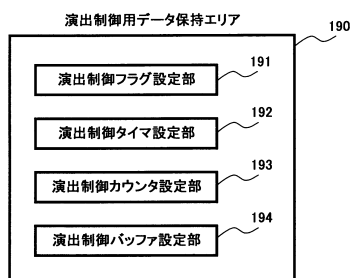
最終停止図柄 FZ3-1、FZ3-2、FZ3-3	1	2	3	4	5	6	7	8
1		1~10		11~20		21~30		31~80
2		1~50		51~60		61~70		71~80
3		1~50		51~60		61~70		71~80
4		1~10		11~60		61~70		71~80
5		1~10		11~60		61~70		71~80
6		1~10		11~20		21~70		71~80
7		1~10		11~20		21~70		71~80
8		1~10		11~20		21~30		31~80

【図 6 0】

各種演出制御パターンテーブル 182

演出制御パターン	内容
当り開始CST1-1	15回開放遊技開始報知(昇格演出なし)
当り開始CST1-2-1	15回開放遊技開始報知(昇格成功演出)
当り開始CST1-2-2	15回開放遊技開始報知(昇格失敗演出)
当り開始CST1-3	15回開放遊技開始報知(第4確変専用)
当り開始CST2-1	2回開放遊技開始報知(突確専用)
当り制御中CRD1-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格演出なし)
当り制御中CRD1-2-1	15回開放内第1回開放中演出(昇格成功演出)
当り制御中CRD1-2-2	15回開放内第1回開放中演出(昇格失敗演出)
当り制御中CRD1-3	15回開放内第1回開放中演出(第4確変専用)
当り制御中CRD2-1	15回開放内第2回開放中演出(昇格演出なし・第4確変共通)
当り制御中CRD2-2-1	15回開放内第2回開放中演出(昇格成功演出)
当り制御中CRD2-2-2	15回開放内第2回開放中演出(昇格失敗演出)
...	...
当り制御中CRE1-1	2回開放遊技中演出(突確専用)
...	...
当り終了CED1-1	15回開放遊技終了報知(昇格演出なし・第4確変共通)
当り終了CED1-2-1	15回開放遊技終了報知(昇格成功演出)
当り終了CED1-2-2	15回開放遊技終了報知(昇格失敗演出)
当り終了CED2-1	2回開放遊技終了報知(突確専用)

【図 6 1】

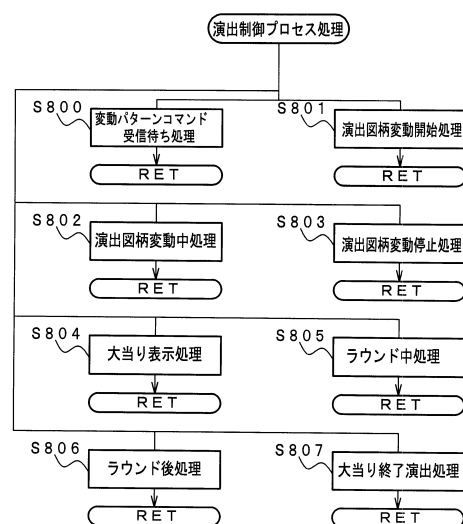


【図 5 9】

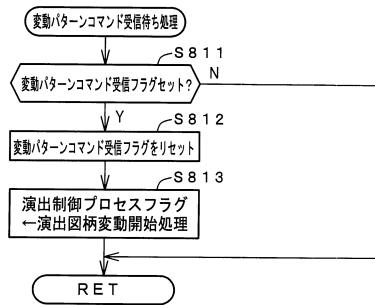
図柄変動制御パターンテーブル 180

図柄変動制御パターン	変動パターン	変動中昇格演出	特定演出パターン
非リーチCPA1-1	非リーチPA1-1		なし
...	...	...	...
非リーチCPA1-4	非リーチPA1-4		滑りTP1-1
非リーチCPA1-5	非リーチPA1-5		擬似連TP2-1
...	...	...	...
ノーマルCPA2-1	ノーマルPA2-1		なし
ノーマルCPA2-2-1	ノーマルPA2-2		滑りTP1-1
ノーマルCPA2-2-2	ノーマルPA2-2		擬似連TP1-2
...	...	...	...
スーパーCPA3-1	スーパーPA3-1		なし
...	...	...	...
ノーマルCPA2-5-1	ノーマルPA2-5	あり	なし
ノーマルCPA2-5-2	ノーマルPA2-5	なし	なし
...	...	...	...
スーパーCPA4-1-1	ノーマルPA4-1	あり	なし
スーパーCPA4-1-2	ノーマルPA4-1	なし	なし
...	...	...	...
スーパーCPA5-1	スーパーPA5-1	なし	なし
...	...	...	...
特殊CPG1-1	特殊PG1-1	なし	なし
...	...	...	...
特殊CPH1-3	特殊PH1-3	なし	なし
...	...	...	...

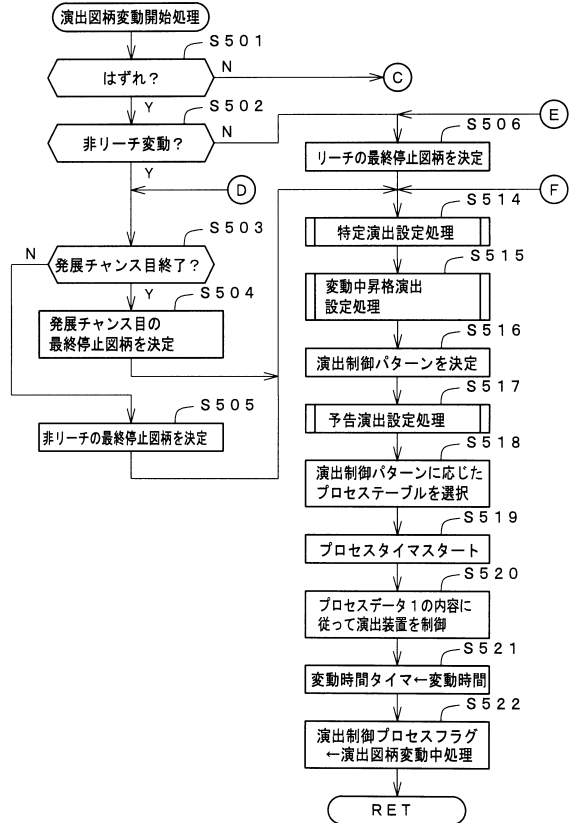
【図 6 2】



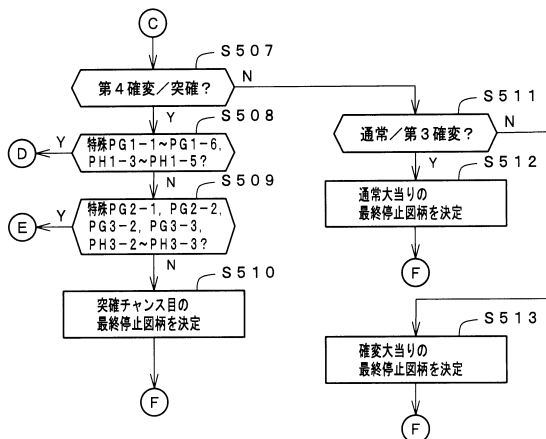
【図 6 3】



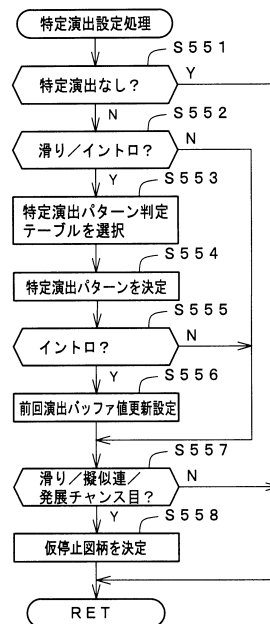
【図 6 4】



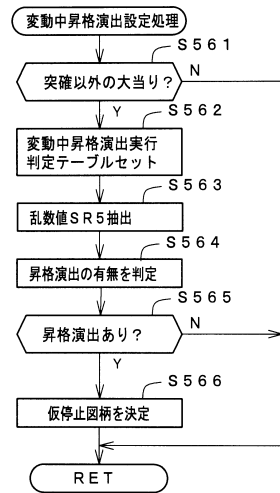
【図 6 5】



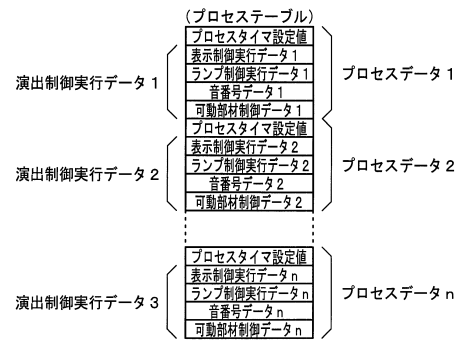
【図 6 6】



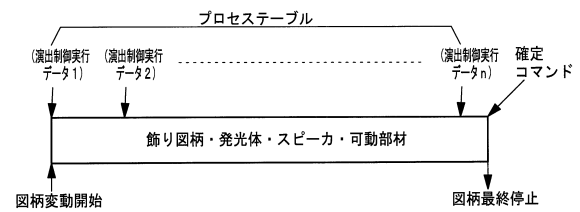
【図 67】



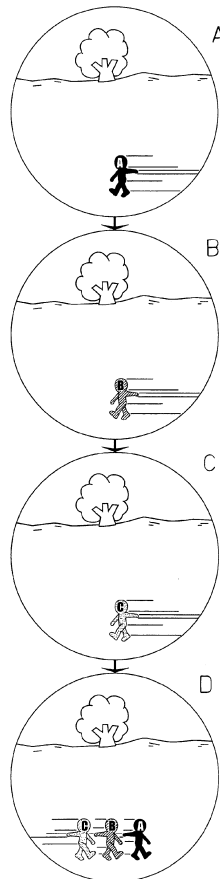
【図 68】



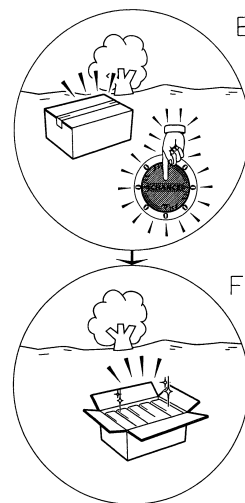
【図 69】



【図 70】



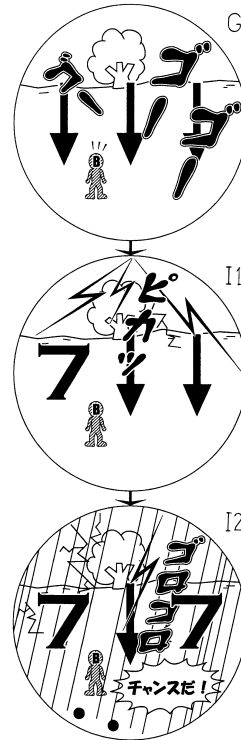
【図 71】



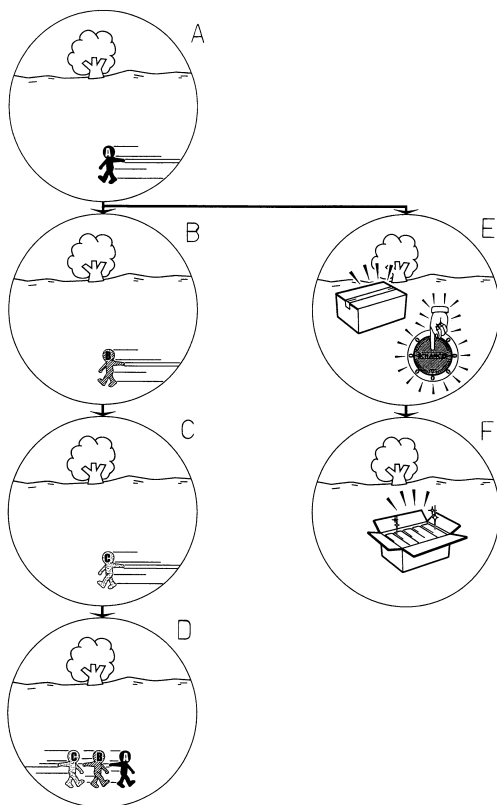
【図 7 2】



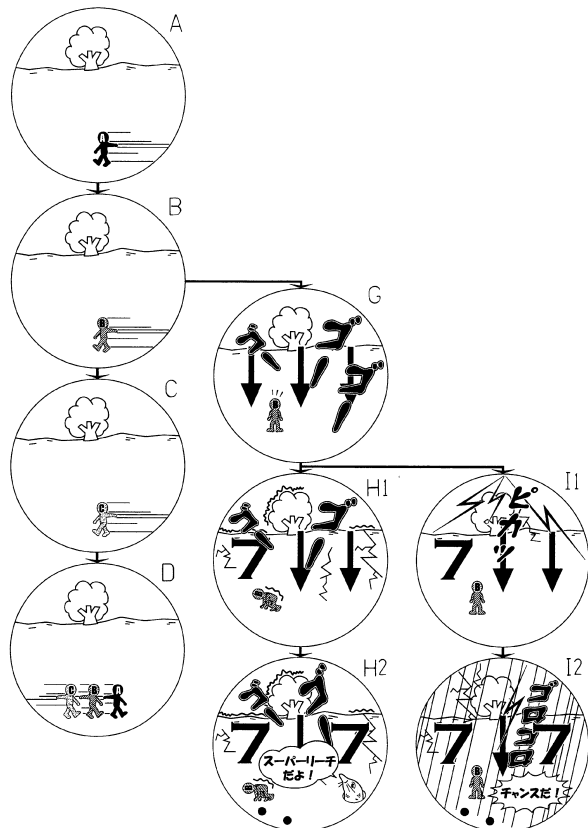
【図 7 3】



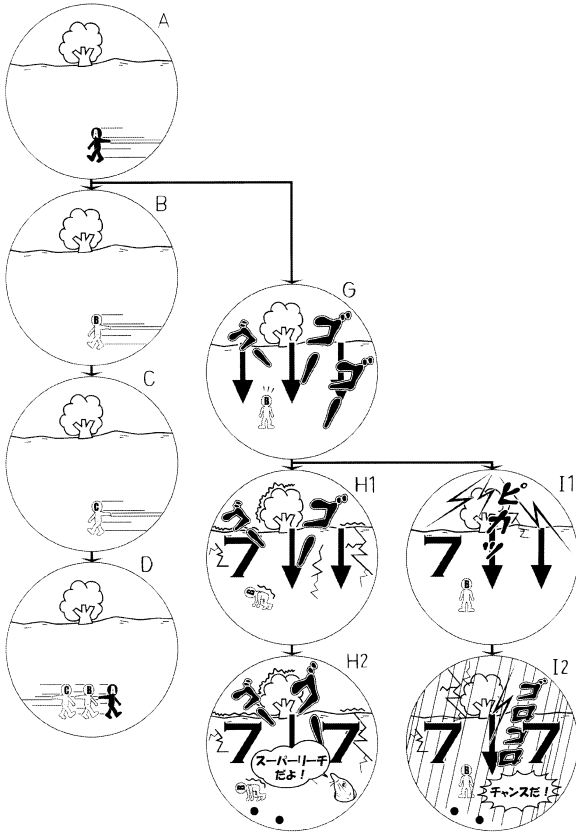
【図 7 4】



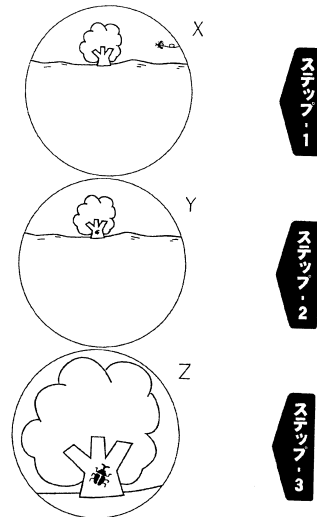
【図 7 5】



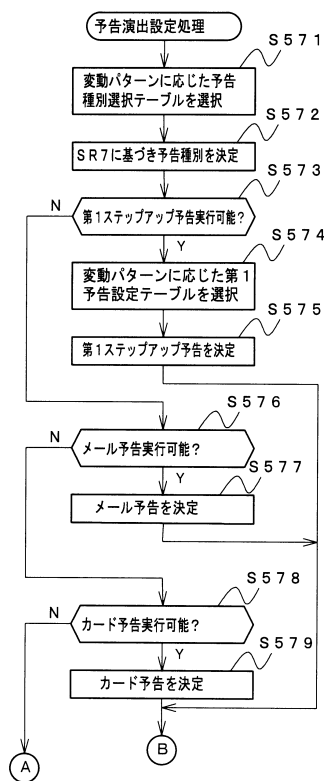
【図 76】



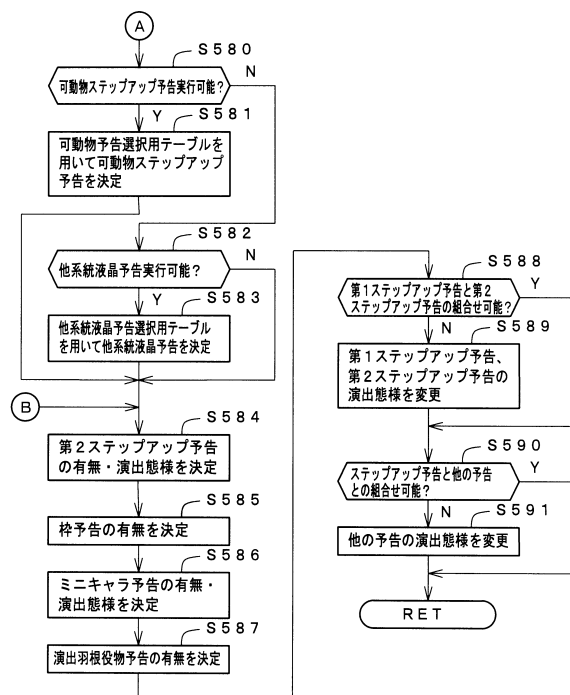
【図 77】



【図 78】



【図 79】



【図 8 4】

(4) 第1予告設定テーブル(繰回1回)

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	変動2回目 出現率	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップ E, F	分岐ステップ G, H
非リーチ	非リーチPA1-5	非リーチ	2.530%	なし	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップ E, F
大当り	特殊PG1-5	非リーチ	0.0336%	1~200	201~300	301~400	0	0	401~500
	特殊PH1-5	非リーチ	0.1328%	1~200	201~300	301~350	350~400	401~450	451~480
									481~500

【図 8 5】

(5) 第1予告設定テーブル(繰回2回)

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	変動2回目 出現率	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップ E, F	分岐ステップ G, H
リーチ	スーパ-PA3-4	α 1	0.725%	なし	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップ E, F
	スーパ-PA3-9	α 2	0.164%	1~350	351~410	411~450	451~480	481~500	
	スーパ-PB3-4	β 1	0.087%	1~350	351~410	411~450	451~480	481~500	
	スーパ-PA4-4	α 1	0.0046%	1~200	201~300	301~400	401~450	451~500	
大当り	スーパ-PA4-9	α 2	0.0182%	1~200	201~300	301~400	401~450	451~500	
	スーパ-PA5-4	α 3	0.0421%	1~200	201~300	301~400	401~450	451~500	
	スーパ-PB4-4	β 1	0.0421%	1~200	201~300	301~400	401~450	451~500	
	スーパ-PB5-4	β 2	0.0403%	1~200	201~300	301~400	401~450	451~500	
	特殊PG1-3	非リーチ	0.0102%	1~150	151~250	251~350	351~430	431~500	
	特殊PH1-3	非リーチ	0.060%	1~150	151~250	251~350	351~430	431~500	

【図 8 6】

可変表示態様	変動パターン	リーチ演出	変動2回目 出現率	ステップA	ステップB	ステップC	ステップD	分岐ステップ G, I	分岐ステップ E, F	分岐ステップ G, H
リーチ	スーパ-PA3-5	非リーチ	0.210%	1~110	111~150	151~200	201~250	251~300	301~350	351~400
	スーパ-PA3-10	非リーチ	0.023%	1~110	111~150	151~200	201~250	251~300	301~350	351~400
	スーパ-PB3-5	非リーチ	0.080%	1~110	111~150	151~200	201~250	251~300	301~350	351~400
	スーパ-PA4-5	α 1	0.0063%	1~60	61~100	101~170	171~220	221~280	281~330	331~380
大当り	スーパ-PB4-5	α 2	0.0453%	1~60	61~100	101~170	171~220	221~280	281~330	331~380
	スーパ-PB5-5	α 3	0.0453%	1~60	61~100	101~170	171~220	221~280	281~330	331~380
	スーパ-PB4-6	β 1	0.0453%	1~60	61~100	101~170	171~220	221~280	281~330	331~380
	スーパ-PB5-6	β 2	0.0453%	1~60	61~100	101~170	171~220	221~280	281~330	331~380
	スーパ-PF1-1	β 3	0.0063%	1~60	61~100	101~170	171~220	221~280	281~330	331~380
	特殊PG1-4	非リーチ	0.0127%	1~50	51~80	81~120	121~180	181~240	241~300	301~360
	特殊PH1-4	非リーチ	0.0743%	1~50	51~80	81~120	121~180	181~240	241~300	301~360

(6) 第1予告設定テーブル(繰回3回)

【図 8 7】

各予告の出現率(はずれのときは通常状態で保留記憶数0、大当りのときは通常状態)
(1)「なし」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計NH 0.34797879
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計NA 0.00040144
(2)「ステップA」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計AH 0.146421393
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計AA 0.000468402
(3)「ステップB」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計BH 0.093106621
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計BA 0.000356966
(4)「ステップC」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計CH 0.003442491
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計CA 6.64359E-05
(5)「ステップD」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計DH 0.007476
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計DA 0.00047
(6)「分岐ステップE, F」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計EH 0.039452981
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計EA 0.000163385
(7)「分岐ステップG, H」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計HH 0.003791919
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計HA 0.000111303
(8)「分岐ステップG, I」の場合
はずれのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計IH 0.00284238
大当りのときに出現可能な各変動パターンの出現率の合計IA 0.000154218

【図 8 8】

信頼度の計算
(1)「なし」の場合
$$NH(0.34797879) \div (NH(0.34797879) + (NA(0.00040144))) = 0.115230481$$

(2)「ステップA」の場合
$$AH(0.146421393) \div (AH(0.146421393) + AA(0.000468402)) = 0.318880209$$

(3)「ステップB」の場合
$$BH(0.093106621) \div (BH(0.093106621) + BA(0.000356966)) = 0.381930149$$

(4)「ステップC」の場合
$$CH(0.003442491) \div (CH(0.003442491) + CA(6.64359E-05)) = 1.893339804$$

(5)「ステップD」の場合
$$DH(0.007476) \div (DH(0.007476) + DA(0.00047)) = 5.914387$$

(6)「分岐ステップE, F」の場合
$$EH(0.039452981) \div (EH(0.039452981) + EA(0.000163385)) = 0.412419178$$

(7)「分岐ステップG, H」の場合
$$HH(0.003791919) \div (HH(0.003791919) + HA(0.000111303)) = 2.851565359$$

(8)「分岐ステップG, I」の場合
$$IH(0.00284238) \div (IH(0.00284238) + IA(0.000154218)) = 5.14643999$$

【図 89】

(A) 大当たり時メール予告選択テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時予告	2回目変動時予告	3回目変動時予告	4回目変動時予告
擬似連なし	201A			
1回	201B	201C		
2回	201D	201E	201F	
3回	201G	201H	201I	201J

(B) リーチはずれ時メール予告選択テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時予告	2回目変動時予告	3回目変動時予告	4回目変動時予告
擬似連なし	211A			
2回	211B	211C	211D	
3回	211E	211F	211G	211H

(C) 非リーチはずれ時メール予告選択テーブル

擬似連変動回数	1回目変動時予告	2回目変動時予告	3回目変動時予告	4回目変動時予告
擬似連なし	221A			
1回	221B	221C		

【図 90】

(A) 第1メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~600
CHANCE	601~770
REACH	771~890
激熱	891~950
FEVER	951~965
GOOD LUCK	966~1009

(F) 第6メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~200
CHANCE	201~600
REACH	601~810
激熱	811~900
FEVER	901~930
GOOD LUCK	931~1009

(B) 第2メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~580
CHANCE	581~850
REACH	
激熱	581~950
FEVER	
GOOD LUCK	951~1009

(G) 第7メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~700
CHANCE	701~980
REACH	
激熱	981~1000
FEVER	
GOOD LUCK	1001~1009

(C) 第3メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~300
CHANCE	301~600
REACH	601~800
激熱	801~880
FEVER	881~900
GOOD LUCK	901~1009

(H) 第8メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~500
CHANCE	501~960
REACH	
激熱	961~1000
FEVER	
GOOD LUCK	1001~1009

(D) 第4メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~590
CHANCE	591~980
REACH	
激熱	981~1007
FEVER	
GOOD LUCK	1008, 1009

(I) 第9メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~400
CHANCE	401~900
REACH	
激熱	901~980
FEVER	
GOOD LUCK	981~1009

(E) 第5メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~500
CHANCE	501~960
REACH	
激熱	961~998
FEVER	
GOOD LUCK	999~1009

(J) 第10メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~100
CHANCE	101~500
REACH	501~700
激熱	701~900
FEVER	901~930
GOOD LUCK	931~1009

【図 91】

(A) 第1メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~650
CHANCE	651~870
REACH	871~990
激熱	991~998
FEVER	
GOOD LUCK	999~1009

(E) 第5メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~700
CHANCE	701~1000
REACH	
激熱	1001~1008
FEVER	
GOOD LUCK	1009

(B) 第2メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~610
CHANCE	611~989
REACH	
激熱	990~1008
FEVER	
GOOD LUCK	1009

(F) 第6メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~600
CHANCE	601~930
REACH	
激熱	931~1000
FEVER	
GOOD LUCK	1001~1009

(C) 第3メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~550
CHANCE	551~950
REACH	
激熱	951~995
FEVER	
GOOD LUCK	996~1009

(G) 第7メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~400
CHANCE	401~800
REACH	
激熱	801~980
FEVER	
GOOD LUCK	981~1009

(D) 第4メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~300
CHANCE	301~650
REACH	651~930
激熱	931~970
FEVER	
GOOD LUCK	971~1009

(H) 第8メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~200
CHANCE	201~400
REACH	401~800
激熱	801~950
FEVER	
GOOD LUCK	951~1009

【図 92】

(A) 第1メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~850
CHANCE	851~1009
REACH	
激熱	
FEVER	
GOOD LUCK	

(C) 第3メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~750
CHANCE	751~1009
REACH	
激熱	
FEVER	
GOOD LUCK	

(B) 第2メールメッセージ決定テーブル

予告メッセージ	SR8-4
...	1~800
CHANCE	801~1009
REACH	
激熱	
FEVER	
GOOD LUCK	

【図 9 3】

(A) 大当たり時カード予告選択テーブル	
擬似連変動回数	1～4回目変動時予告
擬似連なし	203A
1回	203B
2回	203C
3回	203D

(B) リーチはずれ時カード予告選択テーブル	
擬似連変動回数	1, 3, 4回目変動時予告
擬似連なし	213A
2回	213B
3回	213C

(C) 非リーチはずれ時カード予告選択テーブル	
擬似連変動回数	1～2回目変動時予告
擬似連なし	223A
1回	223B

【図 9 4】

(A) 第1メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
1-1	SR8-5
1-2	1～500
1-3	CHANCE
1-4	501～920
1-5	FEVER
1-6	921～1009

(B) 第2メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
2-1	SR8-5
2-2	1～300
2-3	CHANCE
2-4	301～550
2-5	FEVER
2-6	551～750
2-7	CHANCE
2-8	751～900
2-9	FEVER
2-10	901～1009

(C) 第3メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
3-1	SR8-5
3-2	1～200
3-3	CHANCE
3-4	201～380
3-5	FEVER
3-6	381～540
3-7	CHANCE
3-8	541～680
3-9	FEVER
3-10	681～800
3-11	CHANCE
3-12	801～910
3-13	FEVER
3-14	911～1009

(D) 第4メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
4-1	SR8-5
4-2	1～100
4-3	CHANCE
4-4	101～300
4-5	FEVER
4-6	301～400
4-7	CHANCE
4-8	401～500
4-9	FEVER
4-10	501～600
4-11	CHANCE
4-12	601～700
4-13	FEVER
4-14	701～820
4-15	CHANCE
4-16	821～1009

【図 9 5】

(A) 第1メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
5-1	SR8-5
5-2	1～800
5-3	CHANCE
5-4	801～1009

(B) 第2メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
6-1	SR8-5
6-2	1～400
6-3	CHANCE
6-4	401～650
6-5	CHANCE
6-6	651～870
6-7	CHANCE
6-8	871～1009

(C) 第3メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
7-1	SR8-5
7-2	1～300
7-3	CHANCE
7-4	301～500
7-5	CHANCE
7-6	501～700
7-7	CHANCE
7-8	701～900
7-9	CHANCE
7-10	901～1009

【図 9 6】

(A) 第1メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
8-1	SR8-5
8-2	1～950
8-3	CHANCE
8-4	951～1009

(B) 第2メールメッセージ決定テーブル	
設定パターン番号	1回目予告メッセージ
9-1	SR8-5
9-2	1～800
9-3	CHANCE
9-4	801～970
9-5	CHANCE
9-6	971～1009

【図 9 7】

はずれのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	70
K	20
K→L	7
K→L→M	3
100	
大当りのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	40
K	20
K→L	20
K→L→M	20
100	

【図 9 8】

	X	X→Y	X→Y→Z	X→Z
予告なし	1~500	501~570	571~600	
非リーチ・イントロ除く PA1 - 6以外の非リーチ変動				596~600
非リーチ・イントロ PA1 - 6			1~595	
リーチ外れ・イントロ除く	1~200	201~400	401~600	
リーチ外れ・イントロ			1~580	581~600
リーチ当り・イントロ除く	1~50	51~300	301~600	
リーチ当り・イントロ			1~500	501~600

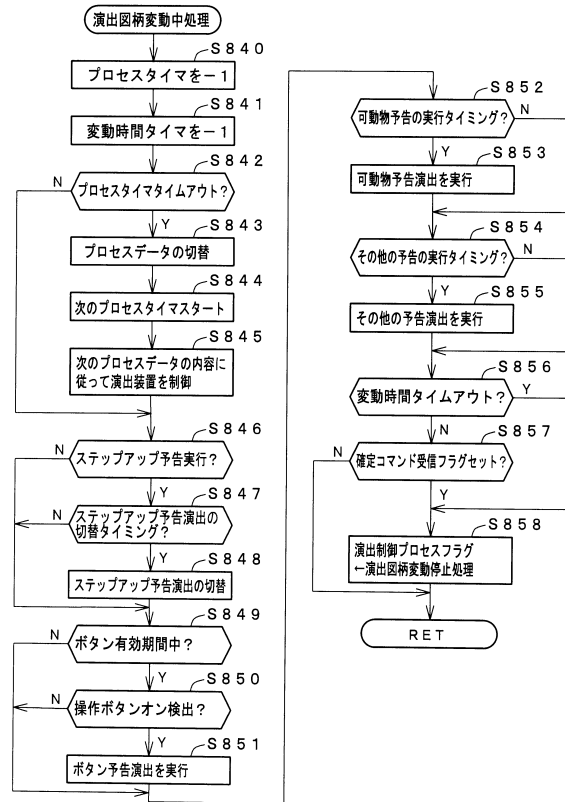
【図 9 9】

枠(ランプ)予告(はずれのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	45
枠予告演出実行	5
50	
枠(ランプ)予告(大当りのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	40
枠予告演出実行	10
50	
演出羽根役物予告(はずれのとき)	
羽根モノ予告演出態様	割振
なし	47
羽根モノ予告演出実行	3
50	
演出羽根役物予告(大当りのとき)	
羽根モノ予告演出態様	割振
なし	40
羽根モノ予告演出実行	10
50	
他系統液晶予告(はずれのとき)	
他系統液晶予告演出態様	割振
なし	48
他系統液晶予告演出実行	2
50	
他系統液晶予告(大当りのとき)	
他系統液晶予告演出態様	割振
なし	40
他系統液晶予告演出実行	10
50	

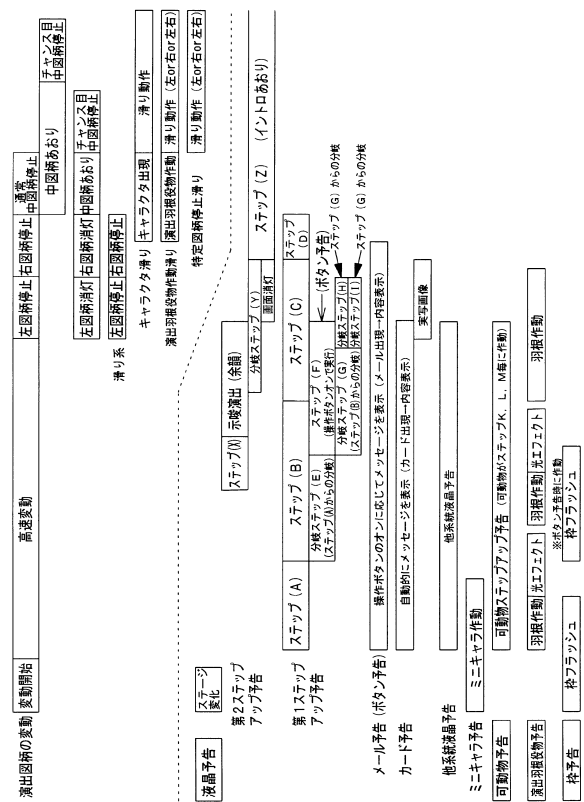
【図 1 0 0】

(A)第1ミニキャラ予告設定テーブル			
はずれ・大当り	なし	出現	
はずれ	1~150	151~200	
大当り	1~50	51~200	
(B)第2ミニキャラ予告設定テーブル			
発展チャンス目の有無	なし	出現	
変動パターンが発展チャンス目以外	1~150	151~200	
変動パターンが発展チャンス目	1~50	51~200	
(C)第3ミニキャラ予告設定テーブル			
擬似連の有無	なし	出現	
変動パターンが擬似連以外	1~150	151~200	
変動パターンが擬似連	1~50	51~200	
(D)第4ミニキャラ予告設定テーブル			
大当り種別	なし	出現	
確変大当り時	1~150	151~200	
通常大当り時	1~200		
はずれ時	1~150	151~200	
(E)第5ミニキャラ予告設定テーブル			
滑りの有無	なし	出現	プレミア出現
変動パターンが滑り以外	1~150	151~200	
変動パターンが滑りはずれ	1~50	51~200	
変動パターンが滑り大当り	1~49	50~199	200
(F)第6ミニキャラ予告設定テーブル			
イントロの有無	なし	出現	
変動パターンがイントロ以外	1~150	151~200	
変動パターンがイントロ (第2ステップアップ出現率100%)	1~50	51~200	

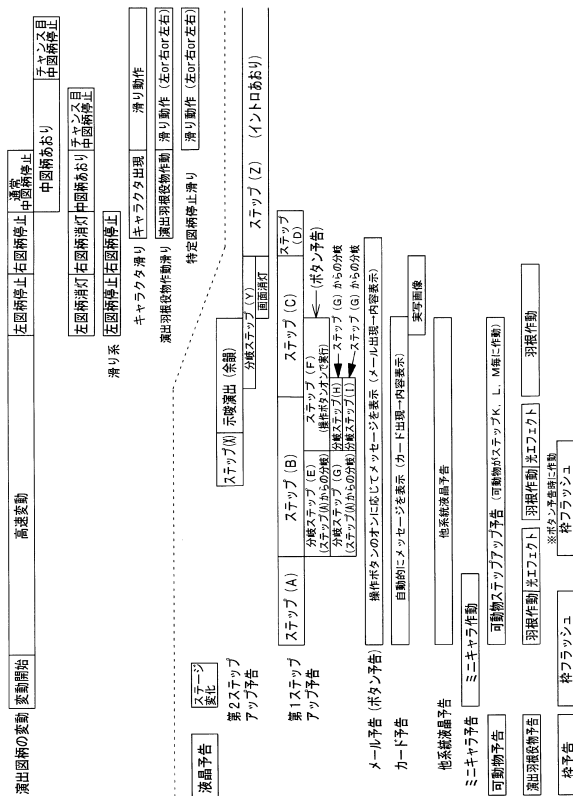
【図101】



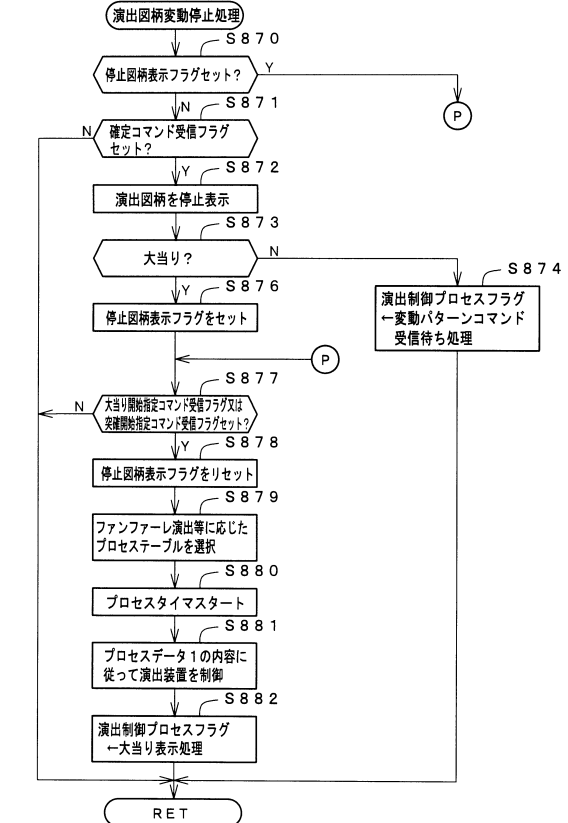
【図102】



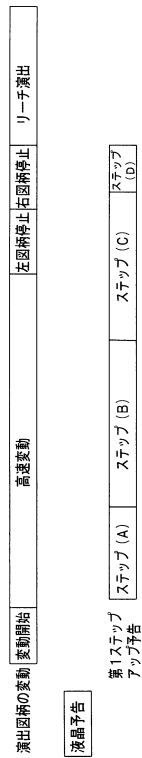
【図103】



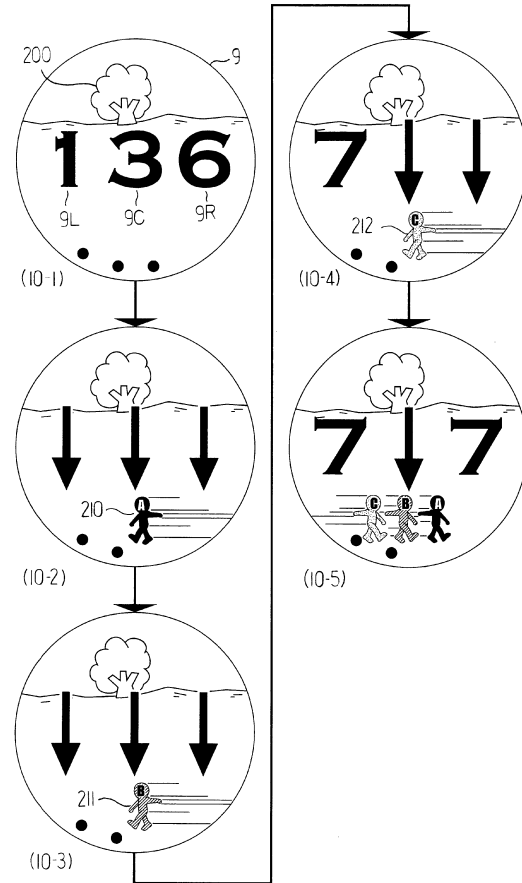
【図104】



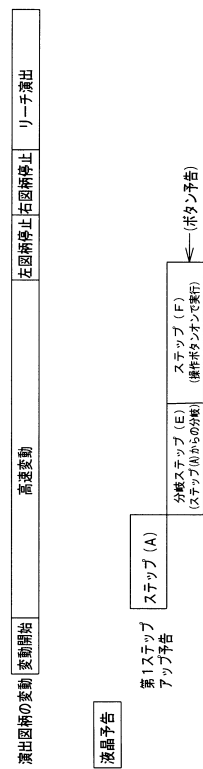
【図 105】



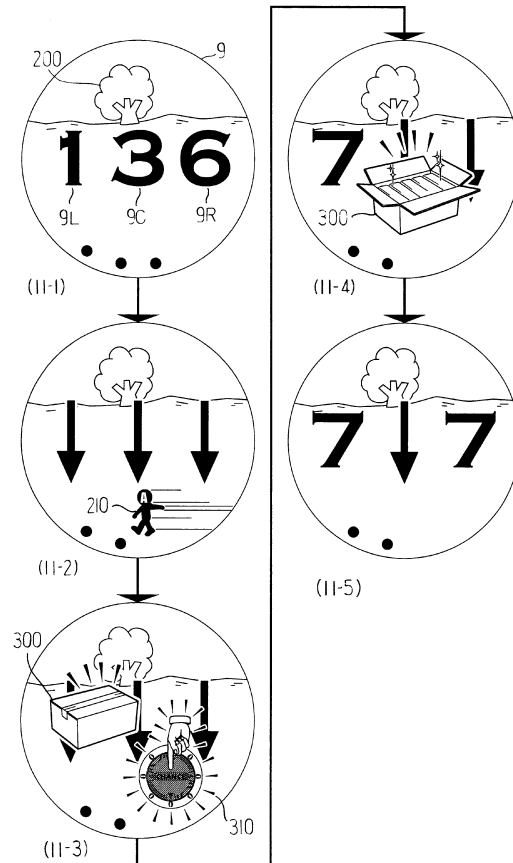
【図 106】



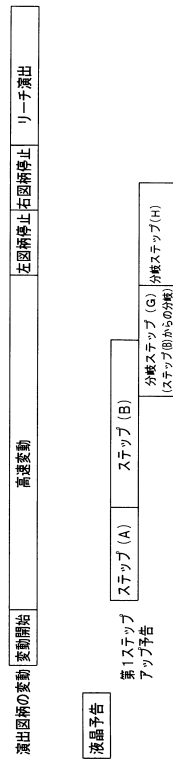
【図 107】



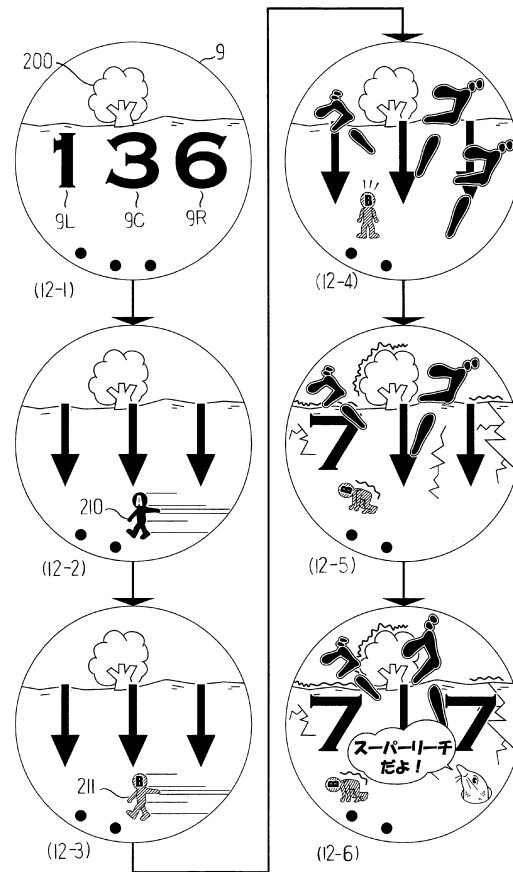
【図 108】



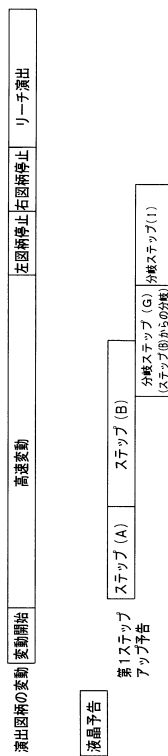
【図 109】



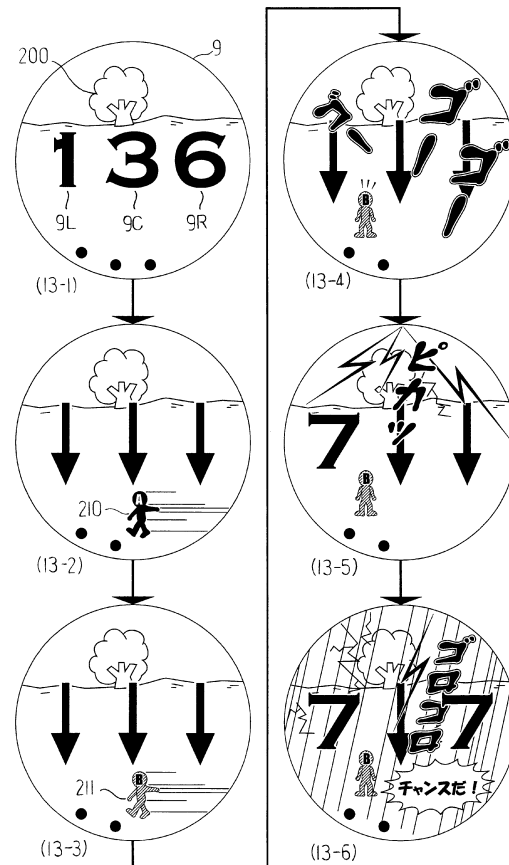
【図 110】



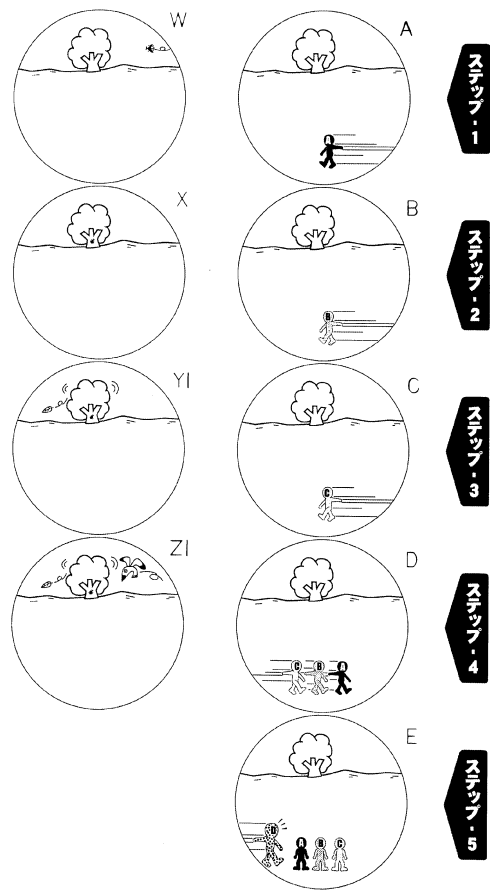
【図 111】



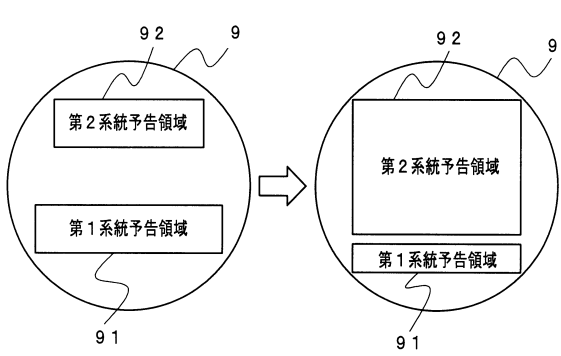
【図 112】



【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

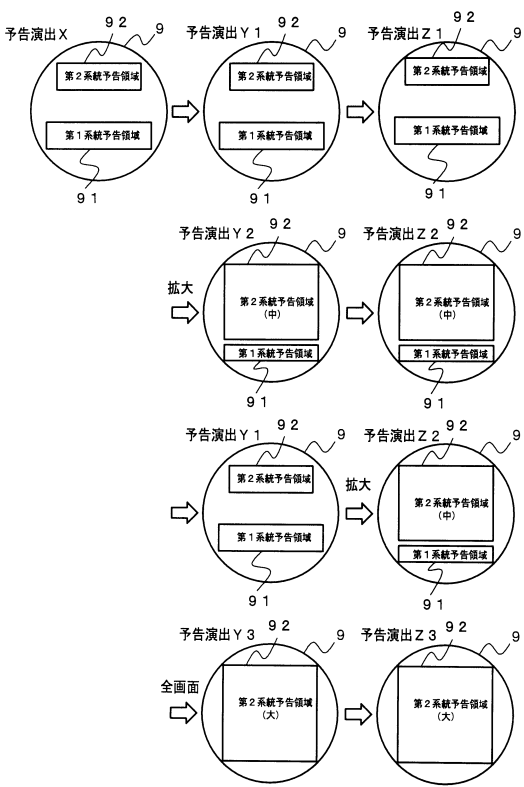


【図 1 1 5】

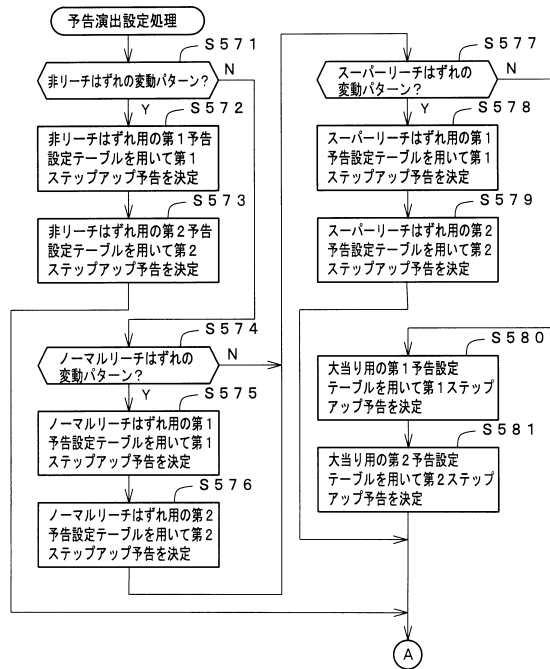
	ステップ (Z1) 小	ステップ (Y1) 小	ステップ (X)		
	ステップ (Z2) 中	ステップ (Y2) 中			
	ステップ (Z2) 中	ステップ (Y1) 小			
	ステップ (Z3) 大	ステップ (Y3) 大			
	ステップ (Z3) 大	ステップ (Y1) 小			
	ステップ (Z3) 大	ステップ (Y2) 中			

第2ステップ
アップ予告

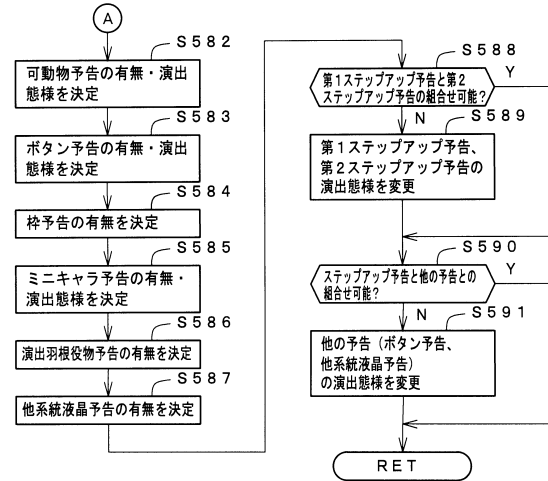
【図 1 1 6】



【図 117】



【図 118】



【図 119】

非リーチはずれのとき		ノーマルリーチはずれのとき	
第1ステップアップ	割振	第1ステップアップ	割振
なし	80	なし	70
A	15	A	15
A→B	5	A→B	10
A→B→C	0	A→B→C	5
A→B→C→D	0	A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0	A→B→C→D→E	0
100		100	

スーパーリーチはずれのとき		大当りのとき	
第1ステップアップ	割振	第1ステップアップ	割振
なし	40	なし	10
A	15	A	15
A→B	15	A→B	15
A→B→C	10	A→B→C	20
A→B→C→D	10	A→B→C→D	20
A→B→C→D→E	10	A→B→C→D→E	20
100		100	

【図 120】

非リーチはずれのとき		ノーマルリーチはずれのとき	
第2ステップアップ	割振	第2ステップアップ	割振
なし	30	なし	10
W	40	W	50
W→X	7	W→X	10
W→X→Y1	5	W→X→Y1	7
W→X→Y2	3	W→X→Y2	5
W→X→Y3	3	W→X→Y3	5
W→X→Y1→Z1	2	W→X→Y1→Z1	3
W→X→Y2→Z2	2	W→X→Y2→Z2	2
W→X→Y1→Z2	2	W→X→Y1→Z2	2
W→X→Y3→Z3	2	W→X→Y3→Z3	2
W→X→Y1→Z3	2	W→X→Y1→Z3	2
W→X→Y2→Z3	2	W→X→Y2→Z3	2
100		100	

スーパーリーチはずれのとき		大当りのとき	
第2ステップアップ	割振	第2ステップアップ	割振
なし	5	なし	2
W	20	W	5
W→X	15	W→X	5
W→X→Y1	10	W→X→Y1	8
W→X→Y2	10	W→X→Y2	10
W→X→Y3	10	W→X→Y3	10
W→X→Y1→Z1	5	W→X→Y1→Z1	10
W→X→Y2→Z2	5	W→X→Y2→Z2	10
W→X→Y1→Z2	5	W→X→Y1→Z2	10
W→X→Y3→Z3	5	W→X→Y3→Z3	10
W→X→Y1→Z3	5	W→X→Y1→Z3	10
W→X→Y2→Z3	5	W→X→Y2→Z3	10
100		100	

【図 1 2 1】

可動物予告(はずれのとき)	
予告タイミング	割振
なし	30
第1予告タイミング	10
第2予告タイミング	5
第3予告タイミング	5
50	

可動物予告(大当りのとき)	
予告タイミング	割振
なし	10
第1予告タイミング	10
第2予告タイミング	15
第3予告タイミング	15
50	

【図 1 2 2】

ボタン予告(はずれのとき)	
ボタン予告演出態様	割振
なし	38
第1メー ル 予告演出(早いタイミング)	2
第1メー ル 予告演出(遅いタイミング)	2
第2メー ル 予告演出(早いタイミング)	2
第2メー ル 予告演出(遅いタイミング)	2
カード予告演出(早いタイミング)	2
カード予告演出(遅いタイミング)	2
50	

ボタン予告(大当りのとき)	
ボタン予告演出態様	割振
なし	20
第1メー ル 予告演出(早いタイミング)	5
第1メー ル 予告演出(遅いタイミング)	5
第2メー ル 予告演出(早いタイミング)	5
第2メー ル 予告演出(遅いタイミング)	5
カード予告演出(早いタイミング)	5
カード予告演出(遅いタイミング)	5
50	

【図 1 2 4】

予告の組合せの可否(1)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	なし	可能	
A	なし	可能	
A→B	なし	可能	
A→B→C	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	なし	可能	他系統不可能
なし	W	可能	
A	W	可能	
A→B	W	可能	
A→B→C	W	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W	可能	他系統不可能
なし	W→X	可能	
A	W→X	可能	
A→B	W→X	可能	
A→B→C	W→X	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X	可能	他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 1 2 3】

枠(ランプ)予告(はずれのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	45
枠予告演出実行	5
50	

枠(ランプ)予告(大当りのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	40
枠予告演出実行	10
50	

ミニキャラ予告(はずれのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	10
ミニキャラ予告演出実行	40
50	

ミニキャラ予告(大当りのとき)	
枠予告演出態様	割振
なし	5
ミニキャラ予告演出実行	45
50	

演出羽根役物予告(はずれのとき)	
演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	47
演出羽根役物予告演出実行	3
50	

演出羽根役物予告(大当りのとき)	
演出羽根役物予告演出態様	割振
なし	40
演出羽根役物予告演出実行	10
50	

他系統液晶予告(はずれのとき)	
他系統液晶予告演出態様	割振
なし	48
他系統液晶予告演出実行	2
50	

他系統液晶予告(大当りのとき)	
他系統液晶予告演出態様	割振
なし	40
他系統液晶予告演出実行	10
50	

【図 1 2 5】

予告の組合せの可否(2)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1	可能	他系統不可能
なし	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y2	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2	可能	他系統不可能
なし	W→X→Y3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	W→X→Y3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	W→X→Y3	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	W→X→Y3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y3	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 1 2 6】

予告の組合せの可否(3)			
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	可能	他系統不可能
なし	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z2	可能	他系統不可能
なし	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	可能	他系統不可能

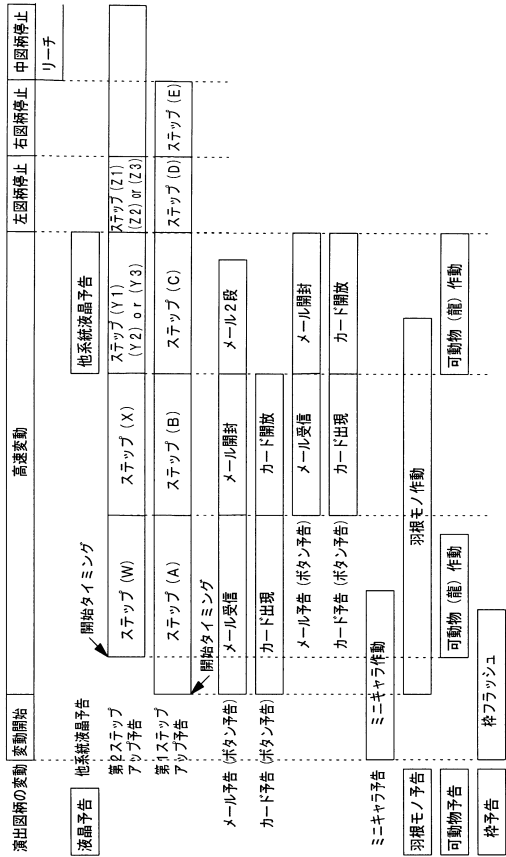
C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 1 2 7】

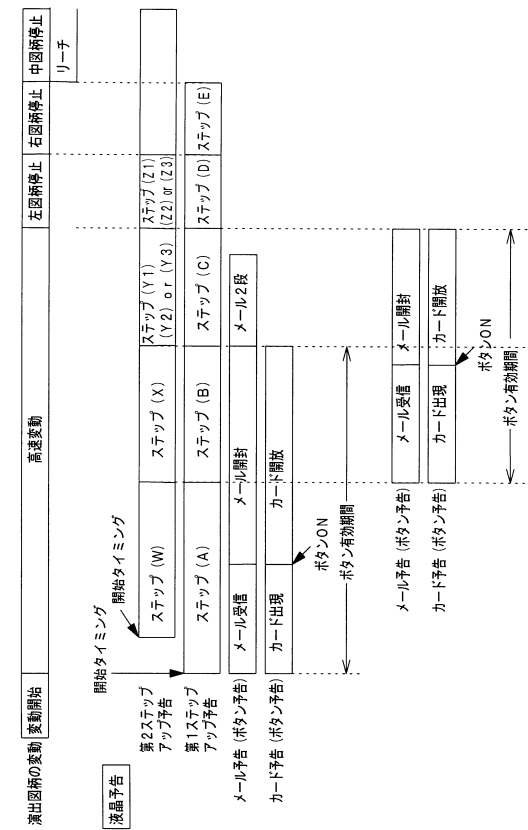
予告の組合せの可否(4)			
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	W→X→Y3→Z3	可能	ボタン(選)、他系統不可能
A	W→X→Y3→Z3	可能	ボタン(選)、他系統不可能
A→B	W→X→Y3→Z3	可能	ボタン(選)、他系統不可能
A→B→C	W→X→Y3→Z3	不可能	ボタン(選)、他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	不可能	ボタン(選)、他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	不可能	ボタン(選)、他系統不可能
なし	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y1→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	不可能	他系統不可能
なし	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A→B	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C	W→X→Y2→Z3	可能	他系統不可能
A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	不可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	不可能	他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定
D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

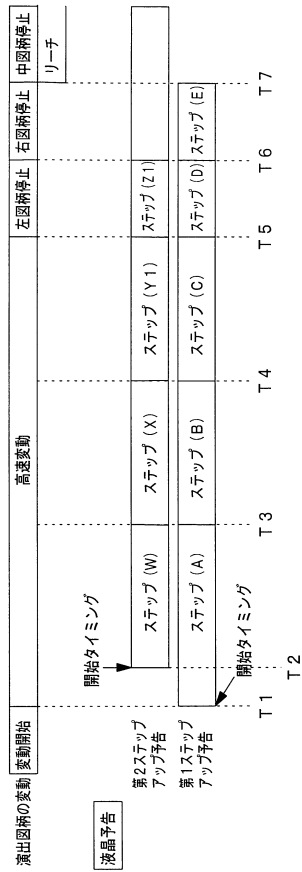
【図 1 2 8】



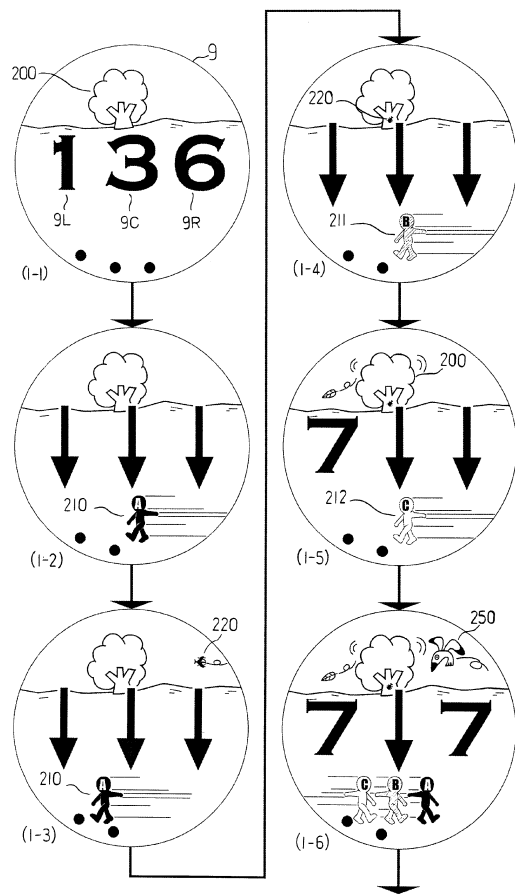
【図 1 2 9】



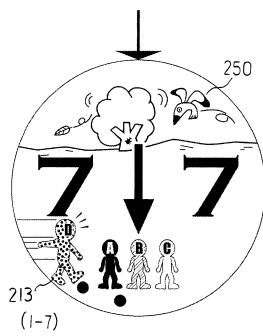
【 図 1 3 0 】



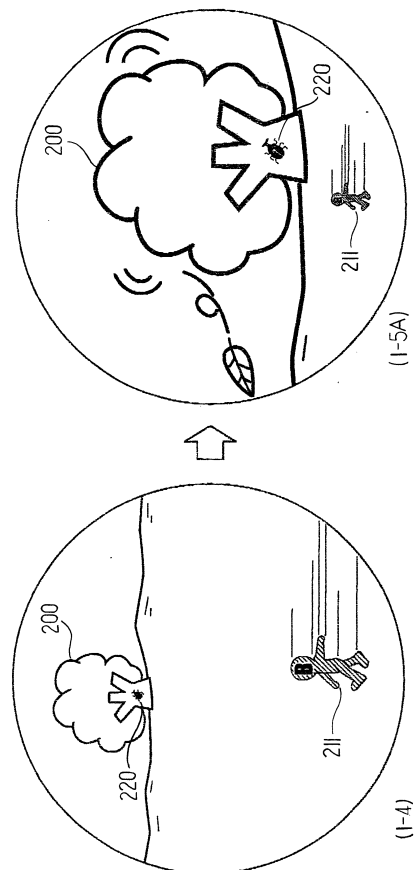
【☒ 1 3 1】



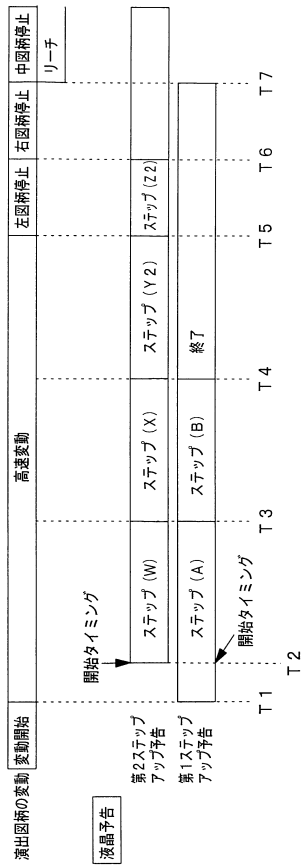
【図 1 3 2】



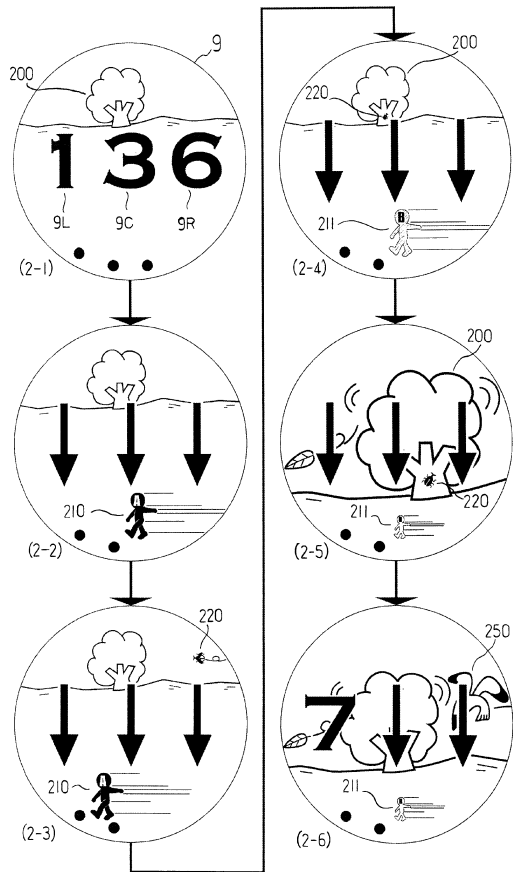
【図 1 3 3】



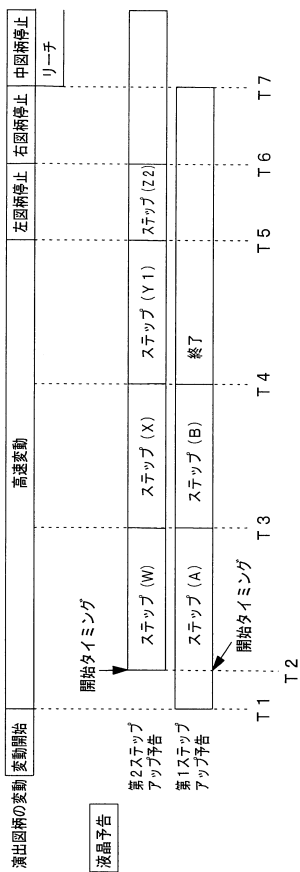
【図 1 3 4】



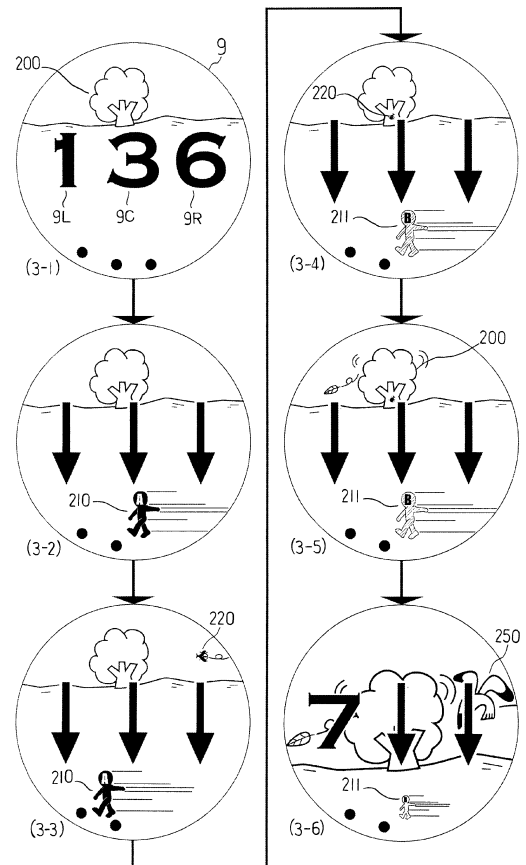
【图 1 3 5】



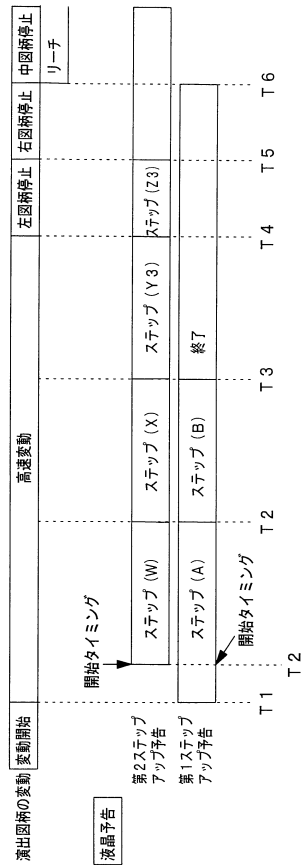
【図 1 3 6】



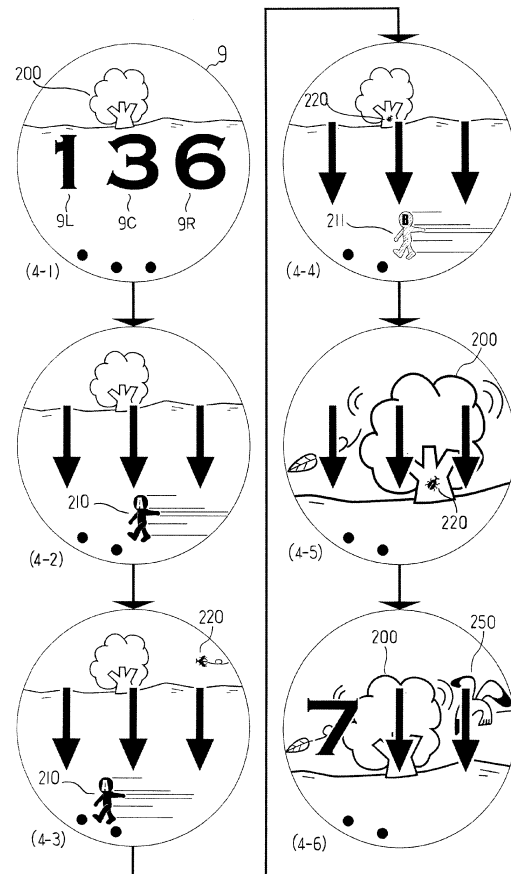
【図 1 3 7】



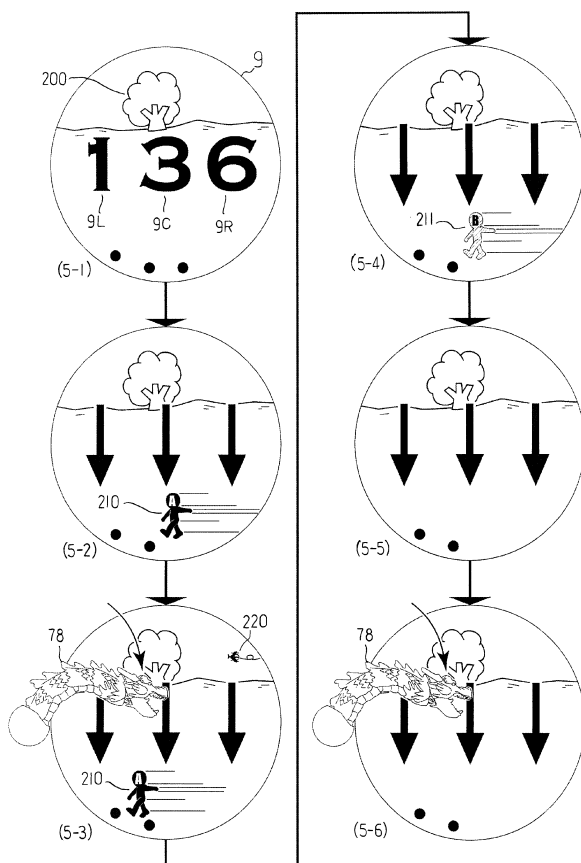
【図 138】



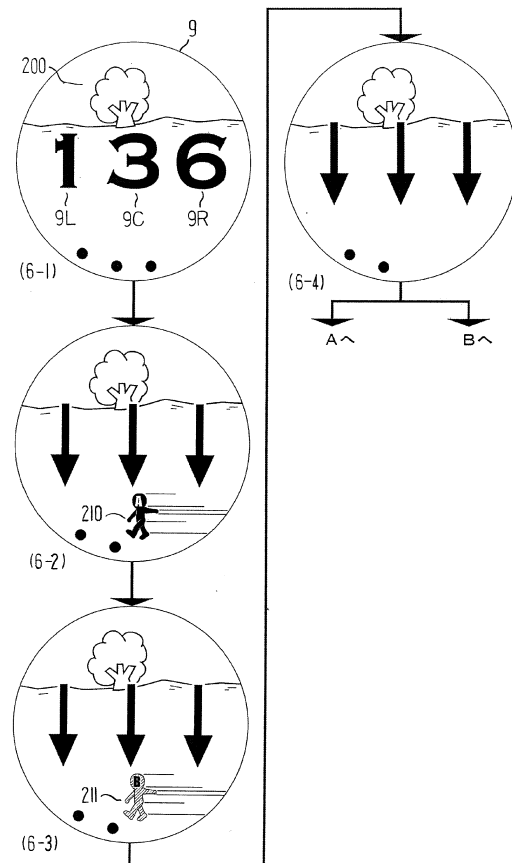
【図 139】



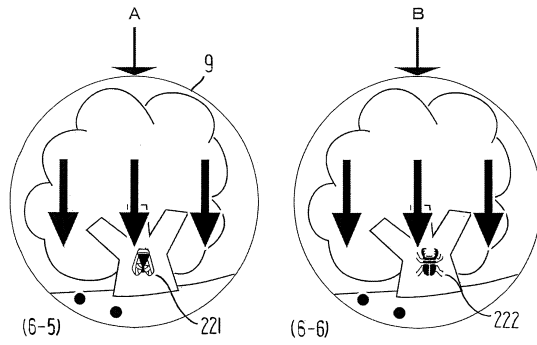
【図 140】



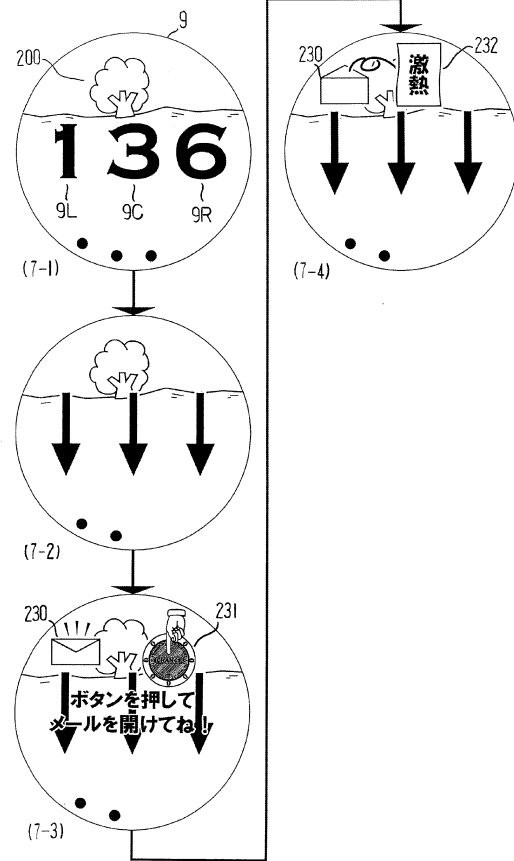
【図 141】



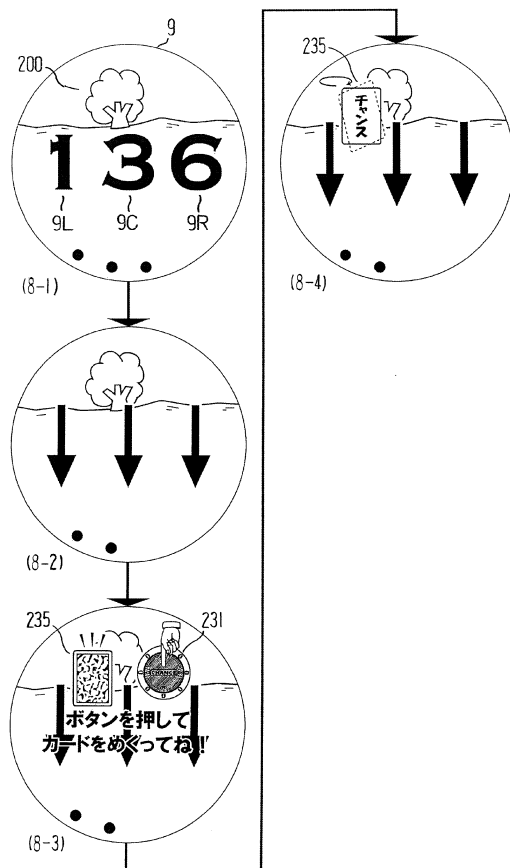
【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



【図 1 4 5】

非リーチはずれするとき

第1ステップアップ	割振
なし	80
A	15
A→B	5
A→B→C	0
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→e	0
	100

ノーマルリーチはずれするとき

第1ステップアップ	割振
なし	70
A	15
A→B	10
A→B→C	5
A→B→C→D	0
A→B→C→D→E	0
A→B→C→D→e	0
A→B→一旦終了→D	0
A→B→一旦終了→D→E	0
A→B→一旦終了→D→e	0
	100

スーパーリーチはずれするとき

第1ステップアップ	割振
なし	26
A	15
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	10
A→B→C→D→E	10
A→B→C→D→e	10
A→B→一旦終了→D	3
A→B→一旦終了→D→E	3
A→B→一旦終了→D→e	3
	100

大当りのとき

第1ステップアップ	割振
なし	10
A	10
A→B	10
A→B→C	10
A→B→C→D	15
A→B→C→D→E	15
A→B→C→D→e	15
A→B→一旦終了→D	5
A→B→一旦終了→D→E	5
A→B→一旦終了→D→e	5
	100

【図 1 4 6】

非リーチはずれのと看	
第2ステップアップ	割振
なし	30
X	50
X→Y	10
X→Y→Z	8
X→Y→z	2

100

ノーマルリーチはずれのと看	
第2ステップアップ	割振
なし	10
X	60
X→Y	15
X→Y→Z	10
X→Y→z	4
X→一旦終了→Z	1

100

スーパーリーチはずれのと看	
第2ステップアップ	割振
なし	5
X	45
X→Y	20
X→Y→Z	15
X→Y→z	10
X→一旦終了→Z	5

100

大当りのとき	
第2ステップアップ	割振
なし	2
X	20
X→Y	30
X→Y→Z	20
X→Y→z	18
X→一旦終了→Z	10

100

【図 1 4 7】

予告の組合せの可否(1)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	なし	可能	
A	なし	可能	
A→B	なし	可能	
A→B→C	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	なし	可能	他系統不可能
A→B→C→D→e	なし	可能	他系統不可能
なし	X	可能	
A	X	可能	
A→B	X	可能	
A→B→C	X	可能	他系統不可能
A→B→C→D	X	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	X	可能	他系統不可能
A→B→C→D→e	X	可能	他系統不可能

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 1 4 8】

予告の組合せの可否(2)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
なし	X→Y	可能	
A	X→Y	可能	
A→B	X→Y	可能	
A→B→C	X→Y	可能	他系統不可能
A→B→C→D	X→Y	可能	他系統不可能
A→B→C→D→E	X→Y	可能	他系統不可能
A→B→C→D→e	X→Y	可能	他系統不可能
なし	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→e	X→Y→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
なし	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→e	X→Y→z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能

「X→Y」は余韻ありで終了

「X→Y→Z」は余韻なしで発展

「X→Y→z」は余韻ありで発展

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 1 4 9】

予告の組合せの可否(3)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
A→B→一旦終了→D	なし	不可能	
A→B→一旦終了→D	X	不可能	
A→B→一旦終了→D	X→Y	不可能	
A→B→一旦終了→D	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D→E	なし	不可能	
A→B→一旦終了→D→E	X	不可能	
A→B→一旦終了→D→E	X→Y	不可能	
A→B→一旦終了→D→E	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D→E	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能

「X→Y」は余韻ありで終了

「X→Y→Z」は余韻なしで発展

「X→Y→z」は余韻ありで発展

C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

【図 150】

予告の組合せの可否(4)

第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	組合せ	可動物予告 ボタン予告 他系統液晶予告
A→B→一旦終了→D→e	なし	不可能	
A→B→一旦終了→D→e	X	不可能	
A→B→一旦終了→D→e	X→Y	不可能	
A→B→一旦終了→D→e	X→Y→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→一旦終了→D→e	X→Y→z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
なし	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B	X→一旦終了→Z	可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→E	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能
A→B→C→D→e	X→一旦終了→Z	不可能	ボタン(遅)、他系統不可能

「X→Y」は余韻ありで終了

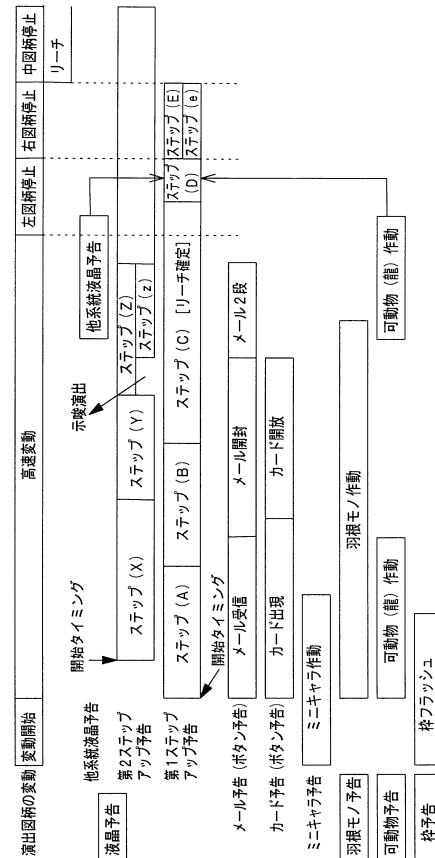
「X→Y→Z」は余韻なしで発展

「X→Y→z」は余韻ありで発展

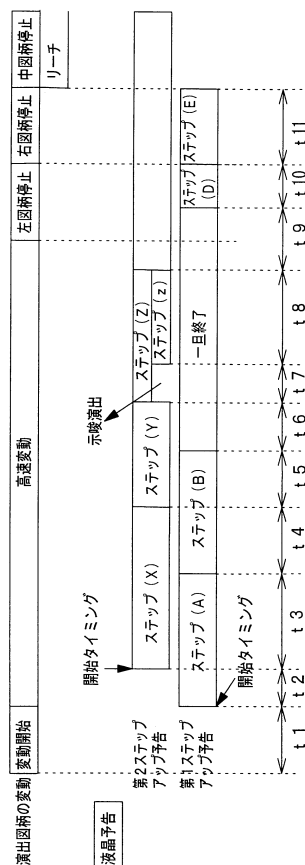
C以上に発展した場合はリーチ確定

D以上に発展した場合はスーパーリーチ確定

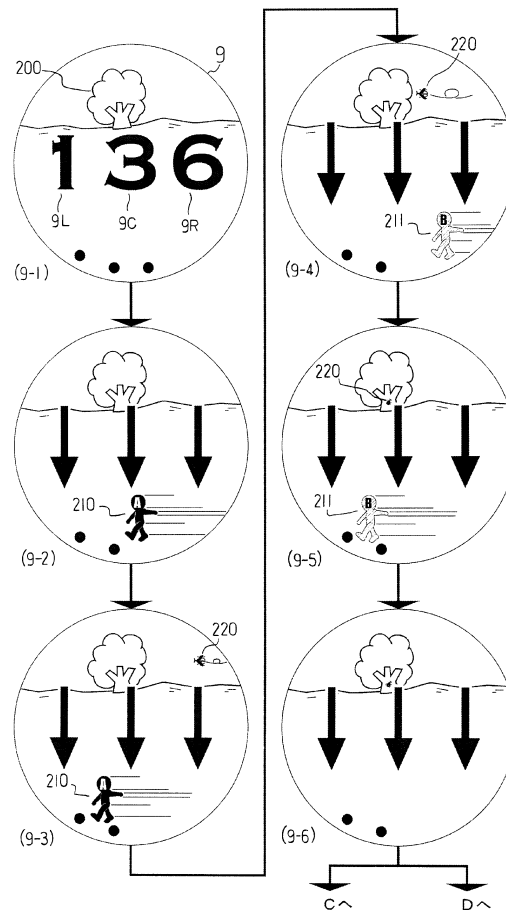
【図 151】



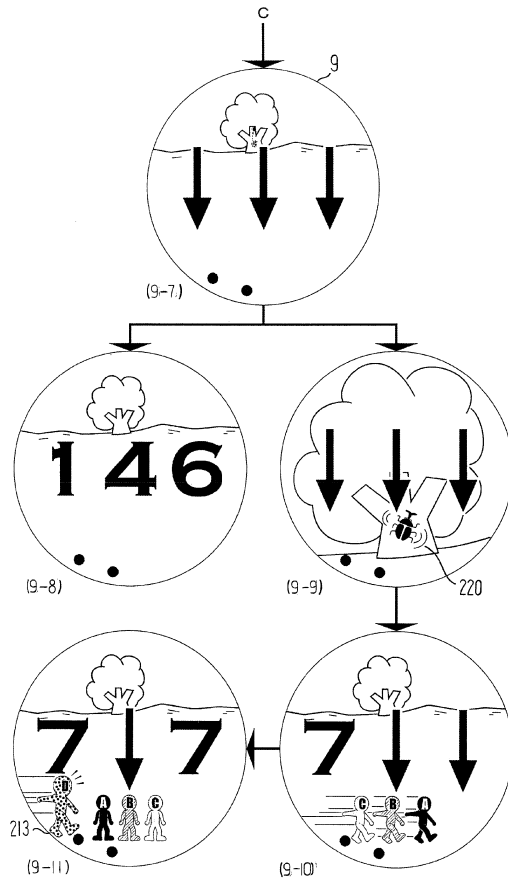
【図 152】



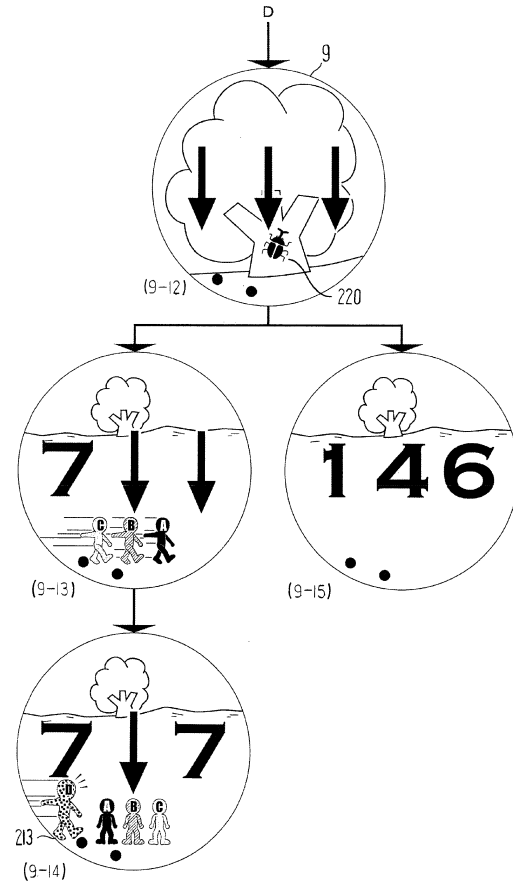
【図 153】



【図 154】



【図 155】



【図 156】

非リーチはずれするとき(1)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	なし	20
A	なし	3
A→B	なし	3
A→B→C	なし	0
A→B→C→D	なし	0
A→B→C→D→E	なし	0
リーチ 確定	なし	7
なし	W	3
A	W	3
A→B	W	3
A→B→C	W	0
A→B→C→D	W	0
A→B→C→D→E	W	0
リーチ 確定	W	0
なし	W→X	5
A	W→X	3
A→B	W→X	3
A→B→C	W→X	0
A→B→C→D	W→X	0
A→B→C→D→E	W→X	0
リーチ 確定	W→X	0
なし	W→X→Y1	5
A	W→X→Y1	3
A→B	W→X→Y1	3
A→B→C	W→X→Y1	0
A→B→C→D	W→X→Y1	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1	0
リーチ 確定	W→X→Y1	0
なし	W→X→Y2	3
A	W→X→Y2	3
A→B	W→X→Y2	2
A→B→C	W→X→Y2	0
A→B→C→D	W→X→Y2	0
A→B→C→D→E	W→X→Y2	0
リーチ 確定	W→X→Y2	0
なし	W→X→Y3	3
A	W→X→Y3	3
A→B	W→X→Y3	2
A→B→C	W→X→Y3	0
A→B→C→D	W→X→Y3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y3	0
リーチ 確定	W→X→Y3	0

77

【図 157】

非リーチはずれするとき(2)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	W→X→Y1→Z1	2
A	W→X→Y1→Z1	2
A→B	W→X→Y1→Z1	2
A→B→C	W→X→Y1→Z1	0
A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	0
リーチ 確定	W→X→Y2→Z1	2
なし	W→X→Y2→Z1	2
A	W→X→Y2→Z1	1
A→B	W→X→Y2→Z1	0
A→B→C	W→X→Y2→Z1	0
A→B→C→D	W→X→Y2→Z1	0
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z1	0
リーチ 確定	W→X→Y1→Z2	1
なし	W→X→Y1→Z2	1
A	W→X→Y1→Z2	1
A→B	W→X→Y1→Z2	0
A→B→C	W→X→Y1→Z2	0
A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	0
リーチ 確定	W→X→Y3→Z3	1
なし	W→X→Y3→Z3	1
A	W→X→Y3→Z3	1
A→B	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	0
リーチ 確定	W→X→Y1→Z3	1
なし	W→X→Y1→Z3	1
A	W→X→Y1→Z3	1
A→B	W→X→Y1→Z3	0
A→B→C	W→X→Y1→Z3	0
A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	0
リーチ 確定	W→X→Y2→Z3	1
なし	W→X→Y2→Z3	1
A	W→X→Y2→Z3	1
A→B	W→X→Y2→Z3	0
A→B→C	W→X→Y2→Z3	0
A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	0
リーチ 確定	W→X→Y2→Z3	0

23 合計100

【図 158】

ノーマルリーチはずれのとき(1)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	なし	10
A	なし	3
A→B	なし	3
A→B→C	なし	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W	4
A	W	3
A→B	W	3
A→B→C	W	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X	3
A	W→X	2
A→B	W→X	2
A→B→C	W→X	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y1	3
A	W→X→Y1	2
A→B	W→X→Y1	2
A→B→C	W→X→Y1	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y2	2
A	W→X→Y2	2
A→B	W→X→Y2	2
A→B→C	W→X→Y2	2
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y3	2
A	W→X→Y3	2
A→B	W→X→Y3	2
A→B→C	W→X→Y3	0
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0

62

【図 159】

ノーマルリーチはずれのとき(2)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	W→X→Y1→Z1	2
A	W→X→Y1→Z1	2
A→B	W→X→Y1→Z1	2
A→B→C	W→X→Y1→Z1	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y2→Z1	2
A	W→X→Y2→Z1	2
A→B	W→X→Y2→Z1	2
A→B→C	W→X→Y2→Z1	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y1→Z2	2
A	W→X→Y1→Z2	2
A→B	W→X→Y1→Z2	2
A→B→C	W→X→Y1→Z2	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y3→Z3	2
A	W→X→Y3→Z3	2
A→B	W→X→Y3→Z3	2
A→B→C	W→X→Y3→Z3	0
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y1→Z3	2
A	W→X→Y1→Z3	2
A→B	W→X→Y1→Z3	2
A→B→C	W→X→Y1→Z3	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0
なし	W→X→Y2→Z3	1
A	W→X→Y2→Z3	1
A→B	W→X→Y2→Z3	1
A→B→C	W→X→Y2→Z3	1
スーパーリーチ	A→B→C→D	0
	A→B→C→D→E	0

38 合計100

【図 160】

スーパーリーチはずれ・大当りのとき(1)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	なし	2
A	なし	1
A→B	なし	1
A→B→C	なし	1
A→B→C→D	なし	2
A→B→C→D→E	なし	2
なし	W	1
A	W	1
A→B	W	1
A→B→C	W	2
A→B→C→D	W	2
A→B→C→D→E	W	2
なし	W→X	1
A	W→X	1
A→B	W→X	1
A→B→C	W→X	2
A→B→C→D	W→X	2
A→B→C→D→E	W→X	2
なし	W→X→Y1	1
A	W→X→Y1	1
A→B	W→X→Y1	1
A→B→C	W→X→Y1	2
A→B→C→D	W→X→Y1	2
A→B→C→D→E	W→X→Y1	2
なし	W→X→Y2	1
A	W→X→Y2	2
A→B	W→X→Y2	2
A→B→C	W→X→Y2	2
A→B→C→D	W→X→Y2	2
A→B→C→D→E	W→X→Y2	2
なし	W→X→Y3	2
A	W→X→Y3	2
A→B	W→X→Y3	2
A→B→C	W→X→Y3	0
A→B→C→D	W→X→Y3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y3	0

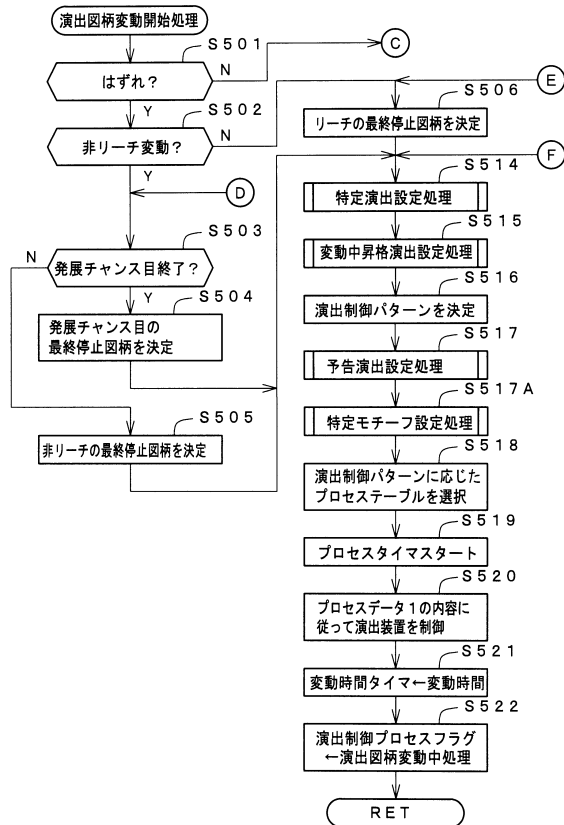
53

【図 161】

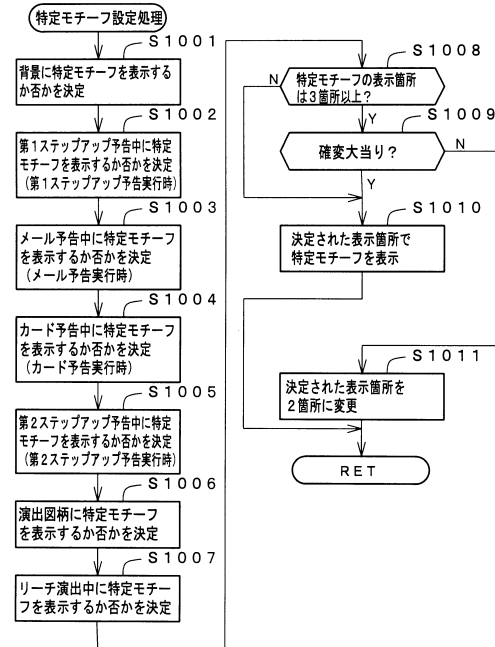
スーパーリーチはずれ・大当りのとき(2)		
第1ステップアップ予告	第2ステップアップ予告	割振
なし	W→X→Y1→Z1	1
A	W→X→Y1→Z1	1
A→B	W→X→Y1→Z1	1
A→B→C	W→X→Y1→Z1	2
A→B→C→D	W→X→Y1→Z1	2
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z1	2
なし	W→X→Y2→Z1	1
A	W→X→Y2→Z1	1
A→B	W→X→Y2→Z1	1
A→B→C	W→X→Y2→Z1	2
A→B→C→D	W→X→Y2→Z1	2
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z1	2
なし	W→X→Y1→Z2	1
A	W→X→Y1→Z2	1
A→B	W→X→Y1→Z2	2
A→B→C	W→X→Y1→Z2	2
A→B→C→D	W→X→Y1→Z2	2
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z2	2
なし	W→X→Y3→Z3	1
A	W→X→Y3→Z3	2
A→B	W→X→Y3→Z3	2
A→B→C	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C→D	W→X→Y3→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y3→Z3	0
なし	W→X→Y1→Z3	1
A	W→X→Y1→Z3	2
A→B	W→X→Y1→Z3	2
A→B→C	W→X→Y1→Z3	2
A→B→C→D	W→X→Y1→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y1→Z3	0
なし	W→X→Y2→Z3	1
A	W→X→Y2→Z3	2
A→B	W→X→Y2→Z3	2
A→B→C	W→X→Y2→Z3	2
A→B→C→D	W→X→Y2→Z3	0
A→B→C→D→E	W→X→Y2→Z3	0

47 合計100

【図 162】



【図 163】



【図 164】

背景に特定モチーフを表示するかどうか

	非表示	表示
大当たり	1~70	71~100
はずれ	1~99	100

なお、第1ステップアップ予告、メール予告、カード予告、第2ステップアップ予告、演出図柄、リーチ演出で特定モチーフを表示するかどうか同様のテーブルを使用

フロントページの続き

(56)参考文献 特開2008-000615 (JP, A)
特開2002-085698 (JP, A)
特開2005-287886 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02